ANALI SPECIALI: MORTAL KOMBAT, OZNANILA: 18 STRANI O PRIHAJAJOČEM LETOŠNJEM IGRJU, ŽELEZNINA: SPLETNE KAMERE, GEFORCE 8800 GTS, KONZOLEC: FINAL FANTASY XII, OKAMI, WARIOWARE: SMOOTH MOVES, LOST PLANET..., IGROVJE ZA PC: EUROPA UNIVERSALIS 3, BATTLESTATIONS: MIDWAY, RESIDENT EVIL 4, SAM AND MAX EPISODE 2 IN 3..., ČRKOŽER: GEORGE R.R. MARTIN IN EKSKLUZIVNI DVOSTRANSKI ODLOMEK IZ SLOVENSKEGA PREVODA IGRE PRESTOLOV...

WWW.JOKER.SI

# JOKER

163

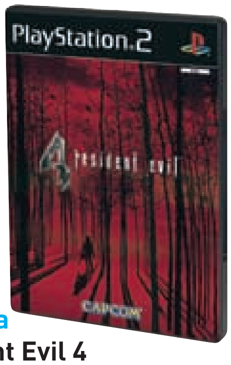
FEBRUAR 2007, LETNIK XV, 5,80 EUR (1390 TASTARIH)

STRAHOTNI ZOMBIJ LJUDOŽERED
KAVBOJSKI MENIH
ZOBATI DEMONSKI MUTANT
ŽELEZNIŠKI KOMANDOS
ZELENI NINDŽA
MUTIRANI KLON PRINCESE
MODRI NINDŽA
ŠTIRIOKI VELIKAN
NEVARNI FILMSKI ZVEZDNIK
RUMENI NINDŽA
JAZ SEM BOG GROMA IN STRELE IN VSE SEM JIH PREMAGAL.
ZATEGADELJ SE UKANI TIGRA, KI SE ZDAJ PRETVARJA, DA JE MIŠ, ROGAM V BRK, ZAKAJTI TAKOJ, KO POJEM SVOJ RIŽ, BOM PREMAGAL TUDI NJEGA.
HA HA HA!
BOG GROMA IN STRELE TOREJ VE, DA SE NJEGOV NASPROTNIK SKRIVA PRED MOČJO NJEGOVE PRAVICE. TODA! ALI JE MOGOČE, DA JE TIGER V RESNICI ZMAJ, KI SE PRETVARJA, DA JE PIŠČANEC, MIŠ PA JE ZGOLJ TO, KAR SE ZDI? ALI BO BOG GROMA IN STRELE ZMOGEL PREPREČITI PIŠČANCU, DA MU ZAVDA SMRTNI UDAREC, ČE JE TEMU ZARES TAKO? PREBERITE ODGOVOR IN TUDI VI BOSTE PRESUNJENI IN VZBURJENI.
P.B. 2007

PlayStation 2
PES 6
Pro Evolution Soccer
KONAMI

**PS2 igra**
**Pro Evolution Soccer 6**

**57,99 €** 13.897 SIT


PlayStation 2
4 resident evil
CAPCOM

**PS2 igra**
**Resident Evil 4**

**25,99 €** 6.228 SIT

PlayStation 2
From Russia with Love
007
EA

**PS2 igra**
**007: From Russia with love**

**25,99 €** 6.228 SIT

PlayStation 2
FIFA 07
EA Sports

**PS2 igra**
**FIFA 07**

**59,99 €** 14.379 SIT

PlayStation 2

**Dodatek za igralno konzolo Sony Playstation 2 Sing Star Rocks**

Komplet igralne konzole PS2 in dveh mikrofonov ter DVD-ja z več kot 100 različnimi pesmimi za karaoke. Spoprimite se z lastnimi glasilkami ter zvočnimi gubami ostalih, ki bi vam radi dokazali, da so večji mojstri karaok. Morda boste odkrili, da so vam karaoke pisane na kožo. V nasprotnem primeru vam še vedno ostaneta tuš kabina in avtomobil.

**54,99 €** 13.178 SIT

singstar
PlayStation 2
singstar Rocks!
LIVE THE DREAM...

PlayStation 2

PS2
PlayStation 2
Jak X
SONY

**Igralna konzola**
**Sony Playstation 2 + igra Jak X**

Uživajte skupaj z junakoma Jakom in Daxterjem na njuni dirki za življenje, v zanimivi zgodbi in v smešnih dialogih.

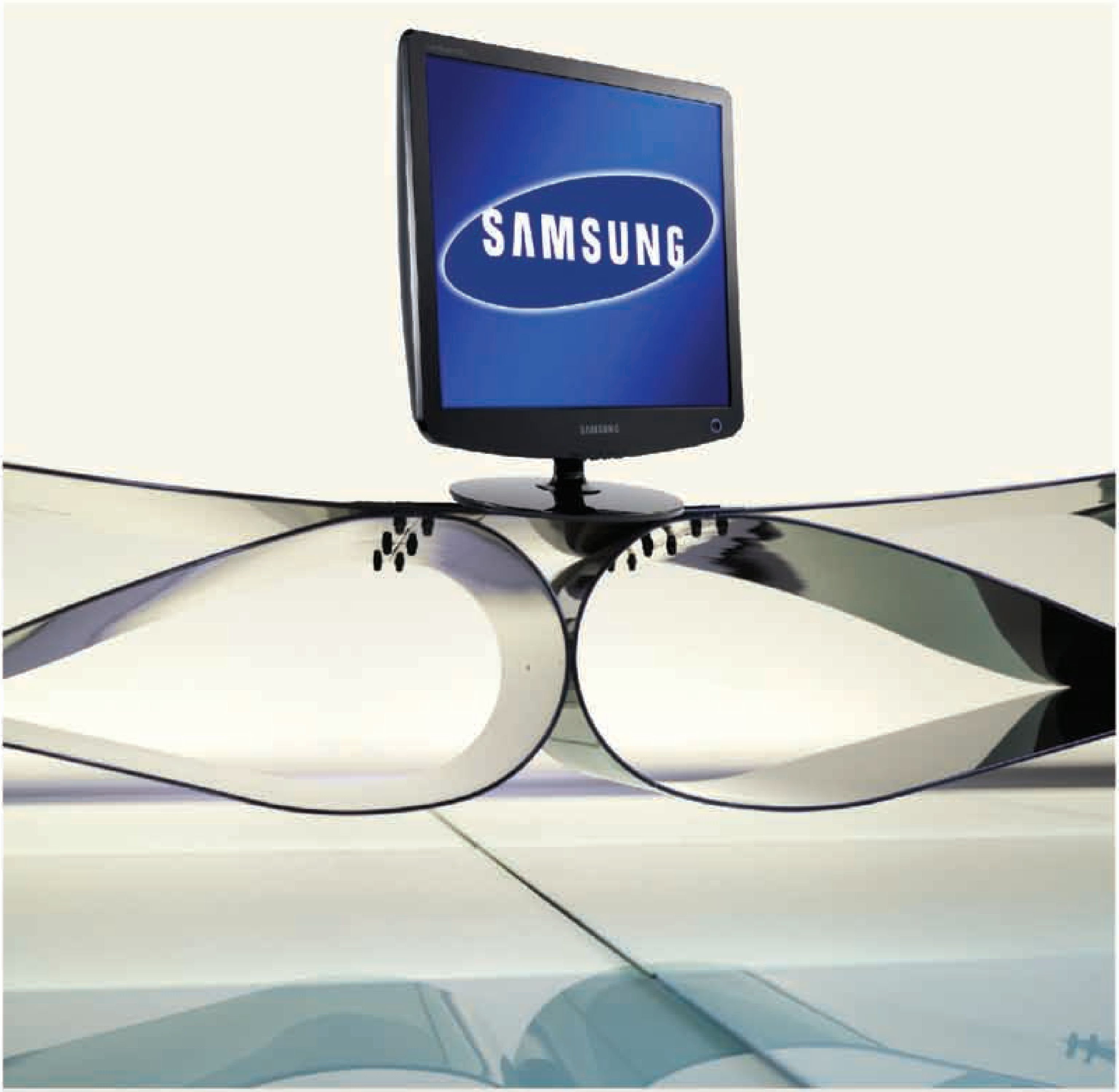
**149,90 €** 35.992 SIT

**BIG BANG**

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

Bofex d.o.o. - skupina Merkur, Ljubljana. Ponudba velja od 15. 02. 2007 do prodaje zalog. Vse cene so v € in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v SIT so preračunane po tečaju zamenjave 1€ = 239,64 SIT.



ločljivost: 1280 x 1024
velikost pike: 0,294 mm
horizontalna frekvenca:
30–81 kHz
vidni kot: 160°/160°
kontrast: 700:1
svetilnost: 300 cd/m²
16,2 milijonov barv
odzivni čas: 5 ms
MagicColor, MagicBright3,
MagicTune
varnostni standard: TCO'99
garancija: 3 leta

Zamislite si, razodetje!

Nov Samsung monitor SyncMaster 932B vas ne bo prepričal samo s svojim zunanjim videzom, temveč tudi s svojo notranjo vrednostjo. S samo 5 ms odzivnim časom lahko predvaja najhitrejše posnetke, za ostrejšo in detajlnejšo sliko pa skrbita odlična svetilnost in kontrast. Definitivno pravo razodetje!

AVTERA
Šmartinska c. 106, 1000 Ljubljana
www.avtera.si

SAMSUNG

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 163
februar 2007
*http://www.joker.si*
*naklada: 16.500 kosov*

NOSILEC BLAGOVNE ZNAMKE
*Delo revije d.d., direktor: Andrej Lesjak*

IZDAJATELJ
*Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana*

DIREKTOR
*Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80*

NASLOV UREDNIŠTVA
*Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si*
*telefon: 01 / 473 82 83*

GLAVNI IN ODGOVORNI UREDNIK
*David Tomšič*

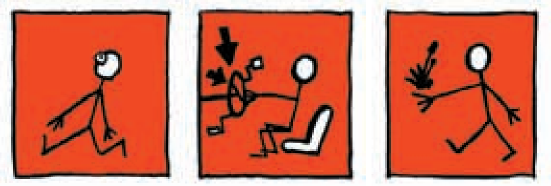
DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
*David Tomšič*

REDIGENT PO CESTI GRE
*Sergej Hvala*

UREDITELJ NATLAČENKE™
*Matej Jan*

ILUSTRATORJA
*Primož Bertoncelj, Tanja Semion*

JOKER CREAM TEAM™
*Aggressor, Case,*
*LordFebo, Luni,*
*Navi, Sneti,*
*Retro, Yohan*



OGLASNO TEŽENJE
*Luka Žargi, telefon: 01 / 473 82 86,*
*marketing@joker.si*

ODDELEK ZA NAROČNINE
*telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24*

*Naročniki imajo 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.*

TISK IN PRIPRAVA ZA TISK
*CTP d.o.o. in Delo tiskarna d.d.*

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

*Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.*
*Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljivi deli revije!*

© Vsebina revije je avtorsko zaščitena. Pretipkavanje člankov, povzemanje misli v pridobitniške namene, fotokopiranje ali skeniranje se kaznuje s trajno kastracijo z zarjavelo in v žabjo slino namočeno britvico! To velja tudi za APZ, zato se aktivisti in predsedniki tega držite, če ne boste evnuhi postali!

*Če to prebereš, imaš dobre okularje. To pa zato, ker veliko drkaš. Ali ješ korenje. Ali oboje.*

## OZNANILA

*Mi dobro vemo, da tole boguzaritno besedilce dosega 87,5% odstotno bralnost, kar je pravzaprav najvišji možen rezultat, saj preostanek odjemalcev črk sploh ne bere, marveč gleda samo slike. Zdaj veste, zakaj oziroma za koga so tiste tri podobice spodaj levo - iz istega razloga, kot črevesni vetrovi smrdijo. Da imajo vsi (v slednjem primeru tudi gluhi) nekaj od tega. Drugače, če vam ni svanulo, so tiste tri ikonice pavzapav palindromni rarebusni koloritično-anagramski puzloid, katerega rešitev nosi komprimirano vsebino celotne revije. Nekakšna napredna črtna koda z najbolj zajebanim odzadnjim aligavritmom. Začetek prihodnjič.*

## IGROVJE, KONZOLEC

Resident Evil 4 52
Top Spin 2 53
Europa Universalis III 54
Battlestations: Midway 56
World of Warcraft: The Burning Crusade 58
Okami (konz.) 62
Superman Returns (konz.) 64
WarioWare: Smooth Moves (konz.) 65
Lost Planet (konz.) 66
Final Fantasy XII (konz.) 68

## ŽELEZNINA, PROGRAMJE

**Mini testisi** *Praskali smo si jih z eno grafično, pa z joypadom, napajalom in nekim kablom.* 74
**Glej, mami, naga rita** *Quattro razpreda o sramkah, strjenki, tarzančkih in svoji spodnji bradi.* 76

## PREOSTALNIK

**Dan V** *Vista je izšla. Okoli tega pišemo v tem tu omenjenem prispevku par strani naprej.* 28
**CES 2007** *Bil je nek sejem. O njem, ki ga omenjamo, pišemo na oni strani, ki je tukaj pisana:* 30
**Prvi med uporniki** *Pripravili, sestavili in izdelali smo intervju s človeki, ki so to nesporno.* 33
**Pripoved o iztrgani hrbtenici** *Anali speciali o Mortal Kombatu, hrbtenicah in krvi.* 37
**Coprniško nabiralništvo za vajence** *Pripoved o kartah, kakršna je izpadla iz Jokerjevega ovoja.* 80
**Tisti drugi R.R.** *Predstavitev pisatelja, ki je videti kot kosmat krompir, piše pa ful špon.* 86

## POGOSTO STALNE RUBRIČICE

Uvodnjak 5
Uma Turban 42
Slikosuk ni ni
Štorija 84
Kražka 88
Crtič deluks 90

## 20 VRSTIC

*<Dobrodošli v oddajo Minuta za teorijo zarote z voditeljem Snetijem. Ne zmenite se za pripadnike španske inkvizicije, ki v ozadju večglasno pojejo cerkveno priredbo hita 'Ne grem na kolena'.> Imam eno tako ljubljenčkasto teorijo – pet theory, po domače – pa vas naprošam, da mi posodite ušesa. Zadnjič sem iz ust enega od izkušenih vojnih fotografov slišal, da je vse to stalno serviranje nasilja skozi medije namenjeno temu, da kot njih spremljevalec otopiš. Da stalno rešetanje, pokanje bomb in vse, kar je še takega širom sveta, začneš jemati za nekaj normalnega. Od trenutka, ko se to zgodi, lahko tisti, ki si jih kao izvolil, počnejo vse, kar jih prime. Kaj lahko iz tega pride, vidimo tam dolaj pri habala-habala ljudeh. Evo, pomislimo logično za ped dalje: kaj, če so vedno pomembnejši del tega nefarioznega plana tudi igre? Kaj, če so vse te streljačine, nažigačine, požigačine, sesuvačine, tepežkarice, grozljivščine, sekljačine namenjene točno temu, da neizmerne količine dretja ranjenih, rezgetanja strojnic, brizganja krvi, razpadanja teles v naših glavah postanejo običajne? Kaj, če nas Veliki brat skozi navidezne svetove pripravlja na to, da najprej v mislih in nato v telesih postanemo marinci, ki bodo učinkoviti v brutalnem spopadu civilizacij za nafto, vodo, zemljo ali Jenno Jameson, karkoli pride prej? In smo hitro tam, ko se ti ne glava, ne želodec ne odzivata več na dražljaje, ki bi te morali po vseh pravilih vsaj vznemiriti. Smrt poligona postane nekaj normalnega, od tu pa je le še korak, da taka rata smrt resničneža. Itak vse gledamo na ekranih, tako Half-Life kot poročila. Gears of War in kompanija nas navajajo na brutalnosti, kot se žaba navadi na vse toplejšo vodo v loncu in se skuha. Potem nam dol visi, ko v Bagdadu raznese bombo in je petindvajset mrtvih, ko cunami demolira pol Indonezije, ko državljanska vojna sredi Afrike zahteva milijon duš. Možgani so oprani, namen je dosežen: kontrolirajo nas. Ravnodušni smo. Hvala za pozornost in nasvidenje. <Luči ugasnejo, iz ozadja prihajajo kriki Saše Lendero, ki jo dajejo na natezalnico.>* **Sneti**

## OGLAŠEVALCI

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 12Media - Pimp | 91 | Domenca | 46 | Izid | 34 | Sisplet | 8 |
| Anni | 92 | Fivia | 44 | Kolosej | 43 | Smrklja | 44 |
| Avtera | 3 | Foto Tabor | 79 | Mobitel | 28 | Spectra | 32 |
| Bofex | 2, 53 | Igabiba | 36, 51 | Najdi.si | 45 | Telemach | 75 |

*Naslovka je zmes fidžijskega realizma in mandarinske poezije, navdahnjena ob prigrizku surove sardele.*

**Skozi nam ljube domišljijske duri neprestano zremo v vse možne prihodnosti človeštva, praviloma črne in brezupne. Filmi, knjige, igre in stripi so nam že neštetokrat naslikali zlobne veledružbe in totalitarne ureditve, mutante ter replikante, naravne nesreče in vesoljce, bolezni ter ekološke katastrofe. Veliko zamisli je fikcijskih, nekatere pa imajo dobre predpostavke in nam dajo misliti. Vojne, biohazardiranje, mogočni lobiji, virusi, onesnaževanje, terorizem in prenaseljenost so primeri, ki so v blagi obliki že v teku, tako da ozaveščeni aktivisti na vso moč bijejo plat zvona. Pravilno, dasiravno je oznanjanje prave resnice premnogokrat jalovo početje. Tudi zato, ker je taka resnica vselej neprijetna in se zdi marsikomu bolje žvižgajoče gledati stran.**

Podobno prezrtje se dogaja – in bo trajalo, dokler ne bo škoda nepopravljiva – z novim porajajočim se globalnim problemom človeštva. Takim, ki ga ni predvidelo še nobeno znanstvenofantastično delo, kamoli kak dušebrižen politik. Ne, to ni Paris Hilton, marveč digitalna mamila v obliki množičnih internetnih iger, katerih najhujša učinkovina je zloglasni World of Warcraft.

Šestnajstega januarja je omenjena droga izšla v prenovljeni, še bolj koncentrirani različici. V enem dnevu so dilerji prodali poltretji milijon zavojčkov fiksa in skupno naj bi v svetu Warcrafta sedaj uteho iskalo nad osem milijonov igralcev. Naključni, nepoučeni čitalec najbrž ne razume, kaj bi bilo ob tem lahko tako slabega. Konec koncev marsikatero igro prodajo v sedemmestni nakladi. To je res, vendar je tako imenovani žanr masovnega igranja domišljijskih vlog drugačen od klasičnega enoigralskega špilovja. Navadna igra je kot knjiga: lahko je še tako napeta, toda nekje ima konec. Živi internetni svetovi pa so svojevrsten fenomen, ki zaradi nenehnega dogajanja in skupnih akcij igralca vsrkajo ter priklenejo. Igra naenkrat ni več igra, marveč drugo življenje, često celo prvo. Siv, turoben vsakdan, v katerem si neperspektiven, asocialen niče z dermatološkimi neprilikami, je ob vstopu v pravljične dežele nemudoma pozabljen. Na drugi strani z relativno malo truda postaneš zmajev jezdec, orjaški bojevnik ali smrtonosna amazonka. Ture na riti zamenjajo od neštetih sekir in sabelj storjene brazgotine, vraščeni nohti in gnili zobje pa bridki kremplji ter čekani postanejo. Vsak dan doživljaš junaške pustolovščine izven domišljije navadnega smrtnika. Temu brezmejnemu onkraju je potemtakem podrejen vsak element 'tazaresnega' življenja, najsi bo to šola, delo ali taka banalnost, kot je prehranjevanje. Sleherna izgubljena minuta v duhamorni stvarnosti te lahko oropa veličastne izkušnje v oni drugi, edini pravi dimenziji. In tako dan za dnem, mesec za mesecem, leto za letom. Um otopi, telo shira, socialne veščine dosežejo nižek.

Ko sem na to temo pisal pred dvema letoma, so se prodajne številke takih naslovov merile v sto tisočih, zato civilizacijske grožnje zvrst še ni predstavljala. Medtem pa so se reči spremenile. Samo v enega od številnih vzporednih svetov redno beži promil svetovnega prebivalstva. Če iz vzorca vzamemo neciljno populacijo, torej tretji svet, starostnike in otroke, se delež meri že v odstotkih. Najmanj vsak stoti zahodni človek med petnajstim in štiridesetim letom živi še navidezno življenje. V nedavni anketi med igralci Warcrafta je polovica odkrito priznala zanemarjanje življenjskih obveznosti na račun igranja, še najmanj četrtina pa resnične odvisnosti zlepa ne bo priznala. Januarja so kupci Gorečega pohoda v povprečju preživeli sedem ur dnevno v brezmejnosti sveta Azeroth. Dobršen del njih ni šel v šolo in nič manj zanemarljivo število si je vzelo dopust ali bolniško. Ne govorim na pamet, tako je bilo in drugače. Tudi na Slovenskem.

Če sem se v pisanju ob splovitvi izvirnika osredotočil in razdelal vpliv take zasvojenosti na posameznika, lahko zdaj mirne duše nadaljujem razpredanje o družbenih posledicah, ki jih bo slej ko prej prinesel tak trend. Eksponentna krivulja, po kateri se žanr debeli, predvideva, da bo sedanjih dobrih deset milijonov igralcev vseh aktualnih spletščin v nekaj letih zraslo na sto milijonov, pri čemer se bo starostna meja dvignila. Tisti, ki danes išče uteho v fantazijskih deželah, jo bo tudi čez desetletje. Posledice bodo domala neopisljive. Zaradi tega bo razpadlo tisoč tavžent familij, saj se normalnejšim osebkom ne bo dalo ždeti ob nekom, ki vse dni in vse noči, bolščeč v zaslon, pobija merjasce in zmaje. Nekaj odstotkov igralcev bo v odvisnost potegnilo partnerja, zato jim bo otroke vzela socialna služba oziroma jih sploh ne bodo imeli. Povprečno izdelovanje srednje šole in fakultete se bo podaljšalo za par let, osip pa bo polovičen. S četrtim Warcraftovim dodatkom, ki ga bo uradno odobrila večina vlad, bodo eksperimentalno pričeli s poučevanjem v navideznosti – a le za kratek čas, ker bodo učenci kmalu dosegli najvišji level, pobili prfokse in njihovo imovino prodali na Ebayu. Veliko podjetij bo zavoljo skrivnostne odsotnosti večine zaposlenih enostavno zaprlo vrata, ob izidu pete razširitve za WoW pa se bodo vse svetovne borze ovile v črnino. Tehnološki razvoj bo jenjal, saj bodo vsi inženirji preveč drkali spletne igre, NASA se bo odpovedala osvajanju Marsa in s privolitvijo kongresa sredstva namenila v razvoj novih virtualnih svetov, človeštvo pa bo kaj kmalu prišlo na nivo obveznooglednega filma Idiocracy. Skratka, jebeno.

**Eksponentna krivulja, po kateri se žanr debeli, predvideva, da bo sedanjih dobrih deset milijonov igralcev vseh aktualnih spletščin v nekaj letih zraslo na sto milijonov ...**

Pretiravam? Gotovo. Vsaj upam. Toda negativen vpliv na prihodnost imajo te igre sto posto. Najprvo v izkušnjah in izobrazbi. Naša generacija ima v spominih na mladost ključne besede, kot so ristanc, ravbarji in žandarji, taborjenje, drevesne hiške ter kajenje srobota, dočim se bo raja, ki bo svoja najstniška leta preždela v nalinijskih svetovih, spominjala 'raidov', 'guildov', 'Onyxije', 'Kel Thuzada', 'Doom Lord Kazzaka' in sličnih, le njim poznanih slengizmov. Ne da se predvideti, koliko se bo to poznalo na splošni stupidnosti in slabši razgledanosti, vendar se bo zaprmej, in to ne neznatno. Drugi občutni minus bo gospodarske narave. Ekonomisti namreč vedo, koliko stane firmo odsotnost uslužbenca. Ko izostanejo od dela tisoči odvisnikov, pa to pomeni izpad družbenega prihodka. Tu ni nobene hiperbole: epidemije in leta, ko pridejo vsi prazniki na delavnike, makroekonomskim analitikom vedno povzročajo skrbi. Zdaj bodo na svoj spisek lahko uvrstili še najmanj dodatke za WoW.

Naš Luni je v dveh mesecih posvetil razvoju lika v Svetu Warcrafta petsto ur oziroma dvajset dni. Tretjino časa, torej! On bo sicer trdil, da so bili meseci trije, a najbrž je bilo tudi ur osemsto. Evo razloga, zakaj je železnina zadnje čase zapostavljana. Tako zna biti tudi v prihodnje, kajti fanta pošiljamo v komuno za zdravljenje tovrstne umobolnosti. Si predstavljate, kakšen bi bil naš izdelek, če bi se vsi podali v lov za škratjimi kocinami in grifinovim perjem? Sam menim, da se morajo založniki zavedati svoje 'korporacijske' odgovornosti in v tovrstne špile pod nujno vdelati varovala pred propadom generacije, konkretno časovno omejeno igranje, recimo štiri ure dnevno in največ pet dni na teden. Oziroma naj jih v to prisilijo politiki, tisti, ki tako nespametno udrihajo po nasilnih igrah in joških na zaslonu. Oboje je ništrc v primerjavi s porajajočo se grožnjo.

***David Tomšič***

EXPANSION SET
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
Minister za delo, družin
in dom opozarja:
pretirano igranje
povzroča hemoroide
in plosko nogo.
Minister za delo, družin
in dom opozarja:
igralci MMORPGjev
odmirajo pri polni
zavesti!
NIGHTFALL
12+
PC
GUILD WARS
FACTIONS
Minister za delo, družino
in dom opozarja:
ta igra ne koristi
človeški civilizaciji,
saj slabi spolno moč
in verjetnost
zaploditve potomstva.

## Sto let ječe za phishing

Američana Jeffreya Goodina so nedavno spoznali za krivega masovne internetne goljufije oziroma, po domače, phishinga. Mož zrelih let je razpošiljal maliciozno e-pošto, s katero je uporabnike AOLa prepričeval, da v njegovo lažno spletno stran vpišejo svoje podatke. Pridobljene bančne informacije in številke kreditnih kartic je nato pošteno unovčil. Jeffrey je imel čast postati prvi Čezlužec, obsojen po slavnem zakonu CAN-SPAM iz leta 2003. Tožilstvo je predstavilo toliko trdnih dokazov, da ni bilo dvomov o krivdi, kar naj bo v dober poduk tistim, ki, verujoč v anonimnost, po spletu počnejo neumnosti. Končna sodba bo izrečena enkrat junija, po zakonu pa mu grozi nad sto let ječe.

## Bitka za iphone

Kot smo že poročali na stranki, je Applu kojci po prejšnjemesečni predstavitvi iphona zapredla trda vsled tožbe s strani Linksysa oziroma njegovega lastnika Cisca. Ta si že nekaj let lasti blagovno znamko iphone in jo je decembra lani celo udejanjil v liniji proizvodov za brezžično telefoniranje. Kot bi si lahko mislili, ob Applovi nesramnosti niso sedeli križem rok. Toda sodeč po razvoju dogodkov zadeve niso tako preproste. Nekateri marketinško-pravni znalci so kojci opozorili, da si utegneta oba velikana polomiti zobovji, saj naj bi bilo ime preveč splošno za registracijo. In res, kljub poprejšnjim neuspešnim poskusom pogajanj sta oba vpletenca v začetku februarja sklenila premirje. Za mizo bosta sedla še enkrat in se poskusila domeniti o souporabi imena. Bolje to, kot da sodišče razsodi, da si izraza iphone ni moč lastiti, nakar bi nas preplavila horda toimenskih krnekijev s Tajvana.

## Moj daljinec je lahko lopar

Da je wiiju daljinec padel v med, ni dvoma, in sladu se želijo napokati tudi neodvisni proizvajalci dodatkov. Če se pri nabijanju Wii Sports recimo ne moreš docela vživeti v vihtenje brezosebnega belega ingota, je tvojih nadlog nepreklicno konec. Za okrog 20 evrov si lahko privoščiš komplet plastičnih dodatkov, ki jih za bolj realističen občutek sklopiš z mahalom. Nanj lahko nasadiš loparček, bejzbolski podaljšek in palico za golf, naprodaj pa so še variante z volanskim obročem. Sabljica in revolver verjetno sledita, medtem ko junaka, ki bi skiparil pripomočke za vse daljinčeve nore vloge v WarioWaru, bržda ne bo.

## Sladki prenosnički

O trudu ameriške organizacije One Laptop Per Child smo že pisali. Vizionarji, nekdaj zaposleni pri inštitutu MIT, so si z oblikovanjem prenosnika za sto dolarjev zadali nalogo približanja lepot napredka otrokom revnejših držav. Prvi testni primerki so izgotovljeni in za projekt vlada veliko zanimanje tudi v razvitem svetu. Funkcije so ob tako nizki ceni seveda osnovne, vendar prikupnega zvežčiča ne gre podcenjevati. Z manj kot kilogramom in pol je majhen in lahek, a obenem odporen na manj nežno ravnanje in ostrejše klimatske pogoje. Vrtljivi zaslon ima sedem palcev in pol, podobno kot oni na prenosnih predvajalnikih devedejev. AMDjevemu procesorju geode, ki tiktaka pri 366 MHz, delata družbo 128 MB rama in štirikrat toliko pomnilnika flash. Poleg trdega diska so črtali pogon za ploščke, zato pa v stranicah tičijo trije USB-vhodi. Zajetna dotikabilna tablica opravlja vlogo miši ter omogoča risanje in pisanje s prsti ali perescem. Vse je prilagojeno čim manjši porabi električne energije, ki je sredi savane pač ni na pretek. Poleg omrežnega napajalnika za sok skrbi NiMH-baterija, vendar manjka simpatična ročica za ročno ustvarjanje toka, ki je krasila zgodnji prototip. Zaradi obremenjevanja tako notesnikovih komponent kot zapestja se namreč v praksi ne bi izkazala za najbolj ustrezno. Načine za alternativno poganjanje računala še pretresajo, a gotovo bo končni izdelek neko obliko takega pripomočka imel. Najverjetneje ločen modul s pedali, kresale pa so se ideje o sončnih celicah in celo zapregi domačih živali.

Poleg domiselne železnine je diskontni računalnik zanimiv tudi po softverski plati. Za operacijski sistem rabi prilagojena distribucija Linuxa, Fedora Core, z luštnim vmesnikom pod kodnim imenom Sugar. Ker je Cukr namenjen mulčkom brez abakovskih izkušenj in priučenih zahodnjaških vzorcev mišljenja, je karseda preprost in intuitiven. Velik pomen ima sodelovanje z drugimi otroki, za kar so se računalniki sposobni brezžično povezovati v mreže. To bo sedenje v šoli gotovo povzdignilo na novo raven. Samostojno ali v družbi je moč pisati besedila, ustvarjati glasbo, risati ter svojim stvaritvam, igraje s fizikalnimi in matematičnimi zakoni, vdihniti življenje. Čvekanje in skupinsko delo bogati vdelana kamerica, medtem ko so za deskanje po spletu pridali na Firefoxu temelječ brskalnik. Spričo odprtokodnosti bo gotovo vzcvetelo ničkoliko drugih aktivnosti, kar avtorji tudi spodbujajo. Res razveseljivo, da njihovi dobri in nezaslišano optimistični nameni tako lepo napredujejo!

## Playstation 3 v Evropi (in Sloveniji) 23. marca

Naposled je uradno, kar se je šušljalo že nekaj časa: PS3 bo Sony v Evropi splavil 23. marca (ja, letos), za ceno 599 evrov. Na voljo naj bi bil približno milijon konzol in okrog trideset iger. Večji del teh bo običajnih štacunskih *(Resistance: Fall of Man, MotorStorm, Genji 2, Ridge Racer 7, Call of Duty 3, Marvel Ultimate Alliance, Tony Hawk's Project 8, Gundam: Target in Sight, Full Auto 2, Sonic, Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3, World Snooker Championship 2007, NBA 2K7, NHL 2K7, Blazing Angels, Enchanted Arms, Splinter Cell: Double Agent, Oblivion, Def Jam: Icon, Fight Night Round 3, NBA Street 4 Homecourt 2007, NFS Carbon, The Godfather: Don's Edition, Tiger Woods PGA Tour 2007, F.E.A.R., Untold Legends: Dark Kingdom, Formula One Championship Edition)*, nekaj pa jih bo na voljo za dolpoteg v Sonyjevi nalinijski štacuni *(Tekken: Dark Resurrection - ou jea, Lemmings, Go! Sudoku, Go! Puzzle, Gripshift, Blast Factor, Super Rub'a'-dub, fl0w)*. Glede modela PS3 gre za verzijo s 60 GB diska in vmesnikom wi-fi, Sony pa pravi, da cenejša, 20-gigabajtna inačica ne bo na voljo takoj, temveč naj bi jo dali na police kasneje, 'glede na povpraševanje'. Ne oziraje na visoko ceno naj bi zraven konzole ne bilo ne HDMI-, ne komponentnega kabla, temveč stari kompozitni (s-video). Znane so tudi že cene nekaterih dodat-

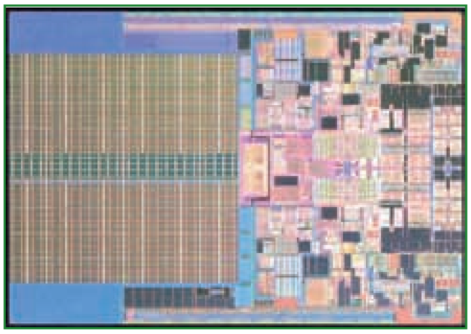
SONY
PLAYSTATION 3
RIDGE RACER 7
PLAYSTATION 3
RP

● **Playstation 3 je torej pred vrati – škoda le, da je tehnologija okrog njega nanj slabo pripravljena. Blu-ray filmov je v Evropi malo, 1080p-televizorji so še vedno redki in dragi, denarnice pa uboge. 600 EUR ipak ni majhen denar.**

kov. Dodaten igralni plošček bo stal 50 evrov, filmski daljinec slabih 30 njih, prav toliko pa bodo hoteli za kableraj. Da bi digitalno vrv dobili zraven, so seveda svinjske sanje o koruzi.

## Intelov naslednjegeneracijski čip

Zanimivo je opazovati, kako je uspeh core 2 duov poživil zaspani Intel. Okoreli velikan se je skorajda čez noč preobrazil v dejavno in učinkovito podjetje, ki kar bruha nove prototipe in tehnologije. Tako že veselo čebljajo o nasledniku jedra conroe, akoravno je jasno, da slednjega AMD ne bo mogel ogroziti še vsaj pol leta. Čip je zaenkrat znan pod kodnim imenom penryn in bo prinesel veliko zanimivega. Za začetek bo produciran v popolnoma novem, 45-nanometrskem proizvodnem procesu. Ne gre le za pomanjšavo, marveč nameravajo spremeniti samo zasnovo tranzistorjev. Gordon Moore, oče slavnega Moorovega zakona, trdi, da gre za največji napredek preklopniške tehnologije v skorajda petdesetih letih. Z uporabo novih materialov in drugih zvijač jim je menda uspelo doseči za dvajset odstotkov večjo prepustnost toka in hkrati močno zmanjšati uhajanje energije. V praksi to pomeni hitrejše, hladnejše in varčnejše procesorje. Nadalje naj bi se s penrynom vrnila že malce pozabljena hipernitnost. Tehnologija bo del vseh novih srčik, vendar še ni znano, pri katerih bo vklopljena. Druge lastnosti čipa so pričakovane in zato nekoliko manj vzburljive – 3 MB pomnilnika po jedru (torej skupaj 6 MB v dvojedrnih in vrtoglavih 12 v štirijedrnih inačicah), hitrejše zunanje vodilo, novi ukazi za delo z večpredstavnostjo ... Novince so že uspešno preizkusili in jih bodo do pričakovanega datuma izida, se pravi konca letošnjega oziroma pričetka naslednjega dvanajstmesečja, zgolj še pilili.



● **Nak, ne gre za abstraktno umetnost, temveč za močno povečan posnetek jedra prihajajočega Intelovega procesorja. Čokolada na levi je zajetni predpomnilnik, barvasti krnekiji na desni pa seštevajo in odštevajo.**

## Brezžični diskec za mobije

O tem, da telefonijo tačas preveva večpredstavnostna revolucija, ni dvoma. Marsikdo svojega mobidika ne uporablja le kot napravo za čvekanje, temveč skozenj sluha empetrije in gleda videospote ter druge muvajoče sličice. In kjer so multimediji, tam je potreba po velikih hranilnih kapacitetah. Ker tulifoni še ne vsebujejo 10-gigabajtnih shramb, je Seagate ponudil prikupno rešitev z imenom DAVE (Digital Audio Video Experience). Gre za zunanji diskčič velikosti kreditne kartice (no, če zanemarimo približno centimeter debeline :)), ki tehta vsega 70 gramov in z vdelanim akumulatorjem nudi kakih deset ur obratovalne dobe. Napravica je opremljena z vmesnikoma bluetooth ter wi-fi in je prvenstveno namenjena hrambi podatkov za prenosne telefone. Seagate je tonamensko razvil in ponudil odprtokodni programski vmesnik, ki ga je moč prilagoditi vsem mobilniškim operacijskim sistemom. Telefončke z zadosti velikim zaslonom (recimo Applov iphone, slin) je tako hitro moč preobraziti v polnokrvne, zmogljive večpredstavnostne predvajalnike. DAVE bo po načrtih na voljo še pred poletjem in močno upamo, da ga bodo Nokia, Sony Ericsson ter kompanija požegnali.

● **Zajetna shramba je ono, kar fonom manjka do večpredstavne nadmoči.**

### Glasovno iskanje skladb

Kolikokrat ste se mučili z iskanjem skladbe, od katere ste poznali le refren? Ali skušali pomagati kolegu, ki je kvečjemu znal zažvižgati kak odlomek? Takim zagatam je namenjen muzikalični iskalnik Midomi, ki poleg klasičnega tipkovniškega vnosa prepoznava petje, mrmranje, žvižganje in druge načine melodičnega glasovnega izražanja. Zadevico najdete na *www.midomi.com* in je kljub preizkusnem načinu presenetljivo uporabna. V bazi je več kot dva milijona skladb, uporabniki pa venomer dodajajo nove. Servis namreč omogoča tudi dodajanje in izmenjevanje lastnih muzikaličnih kreacij. Dotične so zastonj, medtem ko je prave pesmi moč kupiti za slab dolar. Kakopak le, če ste iz Busheve dežele.

### Kinezi razturajo telekomunikacije

Na našem koncu sveta vlada prepričanje, da je Kitajska brezupno zaostala in kmečka država, ki šele odkriva lepote digitalnih komunikacij. Resnica ne bi mogla biti bolj drugačna, kajti poševnookci se hvalijo z enim najhitrejših hrbteničnih internetnih omrežij na svetu, povrhu pa urno gradijo najnaprednejše telefonsko omrežje sploh. Mali rumeni so se odločili enostavno preskočiti 3G oziroma tretjo generacijo infrastrukture GSM in pridno razvijajo 4G. Projekt furajo že od preloma tisočletja in ga nameravajo končati pred 2010. Kot kaže, jim gre dobro, kajti oktobra lani so že izvajali praktične preizkuse, medtem ko so januarja predstavili prvi četrtogeneracijski telefon. Povrhu ves razvoj bazira na domačih podjetjih, ki so pridobila nad dvesto s 4G povezanih patentov, kar jih na področju telekomunikacij uvršča v sam svetovni vrh. Je še koga malce strah?

Bliskovitost. Natančnost. Nepopustljivost.

Lahko lastnosti svojih programov za računalniško varnost tako opišete z enako gotovostjo?

eset

SI SPLET d.o.o.,
Dolenjska c. 76
1000 Ljubljana
tel: 01 428 94 05
nod32@sisplet.com
www.sisplet.com

www.nod32.si www.outpost.si www.cloudmark.si www.spysweeper.si

NOD32
Spy Sweeper
CLOUDMARK DESKTOP

### Piratske države (zaenkrat) ne bo

Lastniki slavnega warezaškega portala piratebay.org niso tipični anonimni pirati, temveč se glasno zavzemajo za pravice do deljenja (tujih) vsebin. Po ustanovitvi piratske stranke so se nedavno domislili, da bi bilo lepo imeti lastno državo, kjer zakoni ne bi bili obremenjeni s postavkami o avtorskih pravicah in podobnimi nepotrebnostmi. Najprej so oči vrgli na naftno ploščad Sealand, ki se je že dolgo tega razglasila za mikro narod z lastnimi zakoni (Velika Britanija ne deli njihovega mnenja, saj Sealand leži v njenih teritorialnih vodah, a pustimo podrobnosti). Postavili so spletišče buysealand.com, na kateri so warezaše sveta pozvali k donacijam. Še zdaleč ne neuspešno, kajti stran se je v kratkem času povzpela med najbolj obiskane, v fond pa se je nakapalo več kot 20.000 dolarjev. A nato se je oglasil samooklicani princ in prestolonaslednik Sealanda Michael Bates ter jasno povedal, da ploščadi ne namerava prodati piratom. Saj ne, da bi bil glavni razlog njihova relativna ubožnost – Michael za Sealand drugače zahteva 750 milijonov evrov: najbolj ga je zmotila očitna ilegalna naravnanost kupcev. Vendar to Piratebayevcev ni zmotilo, saj so urno preklopili na načrt B. Sedaj navedoma preučujejo možnost nakupa kakega mini otoka in razglasitve neodvisnosti ter medtem pridno zbirajo donacije. Naivnost nekaterih je res um begajoča …

### Telekom polaga optiko

Optične internetne povezave pri nas niso popolna novost, saj jih v zelo omejenem obsegu že dalj časa trži T-2. Kljub temu so simetrične spletne pipe s prepustnostjo 100 Mbps za večino le mokre sanje. Da se te utegnejo uresničiti že letos, je na uradni novinarski konferenci razkril nacionalni telekomunikacijski operater Telekom. Po vnovični pripojitvi Siola so si zadali nalogo izdelati omrežje prihodnosti in v času, ko to berete, po večjih mestih pridno polagajo optične vode. Njihov cilj je sčasoma popolnoma nadomestiti dotrajane bakrene parice in ljudstvu po privlačnih cenah ponuditi storitev FTTH (Fiber To The Home). Telekom vrednost projekta ocenjuje na 50 do 60 milijonov evrov, s priklapljanjem prvih uporabnikov pa nameravajo začeti še letos. Po načrtih naj bi jih pridobili okoli 50.000, do leta 2010 pa debelih tristo tisoč. Uporabniki Siolovih storitev bodo na optiko lahko prestopili brezplačno, vendar še ni jasno, kakšnih hitrosti se lahko veselijo. Znano je, da za optično infrastrukturo prenosi nad 1 Gbps ne predstavljajo težav, a vsaj v začetku je realneje pričakovati simetrične dostope do 100 Mbps. To ne pomeni le boljše odzivnosti v spletnih nažigačinah in urnejšega cuzanja novih epizod Battlestar Galactice, temveč napredne storitve ranga HDTV in video na zahtevo. Naj še kdo reče, da Slovenija ne sledi razvoju digitalnih komunikacij!

## Barvni shuffli

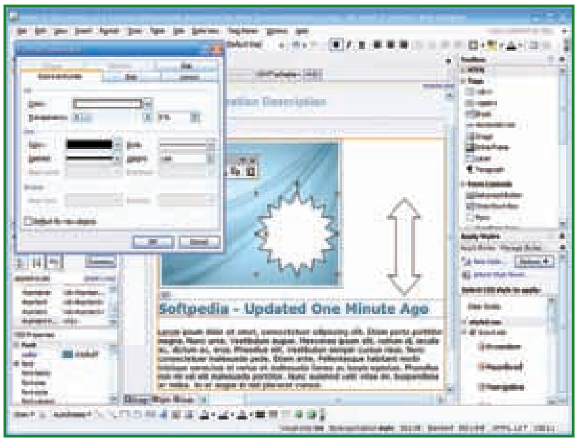
Applov razvojni cikel postaja sumljivo predvidljiv in grebatorski, vsaj kar se tiče digitalnih predvajalnikov. Najprej izdajo osnovno napravo, čez nekaj mesecev ji povečajo kapaciteto, nato jo oblečejo v par fensi barv in za konec ponudijo verzijo z boljšim, po možnosti barvnim zaslonom. S tem so resda nenehno v središču medijske pozornosti, vendar bi se mi na mestu kupcev počutili nič kaj nežno nategnjene. No, kot kaže, rulja ni pretirano dančno občutljiva, kajti ipodovski maniji ni videti konca. Tako nam ne preostane drugega, kot da z grenkim nasmehom poročamo o megastični prenovitvi najmanjšega ipoda, drugogeneracijskega shuffla. Septembra lani predstavljena naprava je odslej na voljo v štirih dodatnih barvah. Srebrni so se pridružili z ipodov mini znani odtenki – vijolični, strupeno zeleni, oranžni, svetlo modri. Druge lastnosti po pričakovanjih ostajajo nedotaknjene: malček shrani do gigabajt komadov, navedoma jim zmore predvajati dvanajst ur in košta 90 evrov. Sedaj goreče pričakujemo revolucionarni naslednik, ki bo imel majhen črnobel zaslonček. Barvnega je pač treba hraniti za nadgradnjo!

● Omg, barvni shuffli! Kaj bi šele bilo, če bi jim pridodali kako res novo funkcijo? Stavimo, da bodo čez tri mesece v enake barve odeti še nanoti.

## Microsoftova spletna kopja

Po uspešni splavitvi Viste namerava Microsoft pred pričetkom poletja zatresti sceno še med snovalci spletnih strani in oblikovalci. Kujejo namreč paket orodij za, po njihovih besedah, profesionalno rabo pod skupnim imenom Expression. Pehar bo vseboval Expression Web, Expression Blend, Design in Media.

Prvi, ME Web, katerega razvoj je že zaključen, naj bi postal prava alternativa Macromedijinemu Dreamweaverju, saj so Frontpage postavili na hladno. Novo kovalo spletnih vsebin bo prijazno do različnih brskljalnikov, podpiralo bo dinamične vsebine vseh vrst, četudi bo kajpak forsiralo tehnologijo ASP.NET 2.0, in bo celo na oko (razpored menijev, upravljanje s stili) nadvse podobno glavnemu konkurentu. Končano je tudi že piljenje programa Media, s katerim boste urejali večpredstavnostne vsebine, jih na hitro spravili na vsemrežo ali jih prilagodili različnim predstavitvam. Omeniti velja možnosti hitrega pretvarjanja slik in videa, kar vključuje svetljenje, popravljanje kontrasta in slično preprostejšo šaro. Nadalje bo Blend rabil prepletanju večpredstavnih vsebin (bitne fotke, vektorske slike, 3D, animacije in video na enem kupu) in z njim bo moč tako piliti spetne strani kakor spreminjati podobo uporabniških vmesnikov. Zadnji, Design, je bržčas najbolj optimistično zastavljen, kajti skušal bo združiti tako bitno kot vektorsko pečanje s slikami. Bo torej Photoshop in Illustrator ali Corel v enem. Naphan bo z različnimi posebnimi učinki, ponašal se bo z enostavnim, a zmogljivim vmesnikom, vrh vsega pa bo združljiv z zapisi sorodnih programov. Cene bodo povprečno visoke, vendar nižje od tekmecev. Posamezen program vas bo olajšal za 200 EUR, medtem ko bo ves paket koštal 500. Omeniti velja, da ME Design ne bo naprodaj posamezno in boste do njega lahko prišli le, če si boste omislili celoten mušterc. Ta bo, četudi tega najbrž ne gre posebej poudarjati, zelo ljubeč do Viste, dočim si boste morali na XP-jih naložiti par nadgradenj. Za ogled preizkusnih različic posezite po natlačenki.



● Uporabniški vmesnik programa Expression Web je precej podoben Dreamweaverjemu. Novi urejevalnik spletnih strani naj bi bil, podobno kot bolj priznani tekmeci, prijazen do prav vseh internetnih brskalnikov.

## Avdiofilski kompjuter

Poseganja računalniških podjetij na druge trge zabave smo vajeni, dočim obratno ne velja. Nadvse zanimiva je zato predstavitev računala HDC 1.0 vsem ljubiteljem kakovostnega zvoka dobro znanega podjetja Onkyo. Izdelovalec cenjenih ojačevalnikov, zvočnikov in drugih avdiofilskih priprav se je odločil slediti trendom in je sproduciral abak, ki ga je na zunaj le stežka moč ločiti od glasbosukalnih komponent. Džuboks ni poseben le po videzu, temveč se v njem skriva Onkyova lastna zvočna kartica SE-90PCI. Kot se za proizvajalca takega renomeja spodobi, se zvokulja ponaša s 24-bitnim vzorčenjem pri 96 kHz in signalnošumnim razmerjem 110 dB, kar je nič manj kot vrhunsko. V drugih pogledih dokaj navaden mlinček (intel C2D pri 1,66 GHz, giga rama, integrirana grafa, 120-gigabajtni disk) zaokrožuje softver Carry On Music 10, zadolžen za predvajanje in dostopanje do Onkyove spletne štacune z visokoločljivostno glasbo. Toda poševnooki se pri tem niso ustavili, temveč so izdelali pripadajoč ojačevalnik APX-1 in komplet zvočnikov D-D1E. Tehnološko ozaveščeni glasboljubci lahko torej zamenjajo vso svojo mašinerijo. Če jih potem nekdanji kolegi ne pretepejo z elektronkami, kakopak. Mimogrede, HDC 1.0 s pripadajočo periferijo bo zaenkrat na voljo le na Japonskem.

● Tako oblikovanega računala se v svoji dnevni ne bi branili niti najhujši esteti. Na njih Onkyo tudi cilja.

## Napovedali igro Battlestar Galactica

Jeseni naj bi naposled izšla že dolgo šušljana-o igra z licenco odlične novoveške nadaljevanke Battlestar Galactica. (Medtem ko HTV že vrsti prvo sezono, naše TV-postaje ostajajo gluhe. Imamo pa zato Košnikovo gostilno, jupajdi!) Dela jo grupa Auran Games, šlo pa bo za vesoljsko nažigačino, v kateri bomo podoživeli ključne bitke med ljudmi in Cyloni iz prvih dveh sezon. Špil, ki bo vseboval tako enoigralstvo kot multiplayer, naj bi bil na voljo le kot dolpoteg za PC in xbox 360, novo vsebino pa kanijo dodajati sproti. Če bodo nastopili izvirni govorci, še ni znano, prav tako ne, če bo v vmesnih sekvencah Boomer nastopila v takile opravi. Usmilita se nas, Edward James Olmos in Grace Park!

## Nasilne igre dalje pod macolo

Tisto, o čemer smo nekdaj poročali kot bizarnost iz Amerike, se ni preselilo le v Evropsko unijo, marveč tudi k nam. Lovro Šturm, slovenski minister za pravosodje, se je januarja v Dresdnu udeležil neformalnega zasedanja oseb na svojem položaju in tam kupil idejo, da bi bilo dobro, če bi nasilne igre prepovedali po vsej EU. Šturmu in kolegom so predstavili brutalno igro Manhunt, pri čemer minister ni ostal ravnodušen in je napovedal, da je v prihodnje gotovo pričakovati ukrepe na tem področju širom Unije, pri čemer naj bi Slovenija ne izostala.

Fino, težava je le v tem, da je logika docela licemerska. Naokrog se valja na stotisoče filmov, knjig in glasbenih cedejk, katerih vsebina je jasno označena kot namenjena odraslim – nasrkajo pa ga igre, kljub temu, da so prostovoljno vidno označene kot primerne za različne starostne skupine. Če bodo oblastniki prepovedali nasilne igre, pričakujemo, da bodo ukinili vse pornjake, vojaške filme, grozljivke, reperske cedeje (ja, Snoop Dogg in 50 Cent, vaju gledamo), neokusne resničnostne šove tipa Bar, kjer ob pol desetih zvečer preklinjajo kot Ribn'čani ter kažejo nage riti, in tako dalje. Druga pot je enostavna: zakonsko požegnanje ratingov PEGI in kaznovanje vsakogar, ki take igre prodaja mladoletnikom. Je to tako težko doseči? O tem bomo še pisali, brez dlake na jeziku!

## Vivendijevi zanimivosti za mobilnike

Mobilno igrarstvo je resen posel, zato tega področja ne zapostavlja noben založnik. Vivendi ima v pečici dolg spisek naslovov za mobidike, od katerih zaradi poznanosti izpostavljamo dva. Prvi bo predelava proslavljene pecejaške puzlaste serije The Incredible Machine. Ja, to so tista tominjerryjasta zaporedja raznoraznih domačinskih priprav, recimo krogle za bovling, škripca, rakete, pasti za medvede in, jasno, odčepnika, ki ob sprožitvi upihnejo svečo, počijo balon ali sploščijo miš. Kako bodo igrico priredili za mičkene zaslone, ne vemo, vsekakor pa zna biti ob solidni izvedbi to hudikovo kratkočasen drkamoževec. Nič manj obetavna ni predelava Larryja, konkretno njegove pustolovščine z zaporedno številko 7, Love for Sail, v kateri je mali jebec iskal češplje med križarjenjem. Zadevščina bo čistokrvna avantura, ne vemo pa še, ali bo stoodstotna replika leta 1996 izdane računalniške pustolovščine. Obe igri(ci) dospeta marca.

## Mobidično igranje v porastu

Če se bo prihodnost odvijala po viziji raziskovalnega inštituta IDC iz Massachusettsa, bo število mobidičnih igralcev v naslednjih treh letih narastlo na okroglih 50 milijonov glav. To kajpak pomeni večji dobiček za založnike takih špilov in njih razvijalce. Po računici bodo prodajo zvišali tehnološko zahtevnejši aparatusi, povečana uporaba telefonov tretje generacije (3G) in uporabnikom prijaznejši obračun stroškov. Če je bilo doslej normalno, da si plačal za celotno igro, se bodo v prihodnje uveljavili novi načini plačevanja, kot so pay-per-play (igraj, kolikor plačaš) in nakup več iger v paketu po subvencionirani ceni. IDC je pred kratkim objavil rezultate raziskave, ki kažejo, da je 11 % sodelujočih v tretjem četrtletju 2006 kupilo vsaj eno mobidično igro, med špilavce pa v glavnem sodijo mulci in mladi odrasli, ki še niso dosegli 24. leta. Povprečni znesek, zapravljen za igre, znaša 13 dolarjev oziroma 10 evrov, inštitutovci pa pričakujejo, da se bo cena za igro zaradi večjih stroškov razvoja dvignila na poltretji dolar.

Na Mobitelovem Planetu zatrjujejo, da cen špilčičev ne bodo zviševali, za letos pa načrtujejo nekaj novosti. Ponujati bodo začeli multiplayerske igre, povečali nabor uporabniških programov in uvedli nagradne igre v javi, kjer se bo rulja potegovala za zastonjske naslove, konzole in še kaj. Tudi pri nas se število mobidičnih špilavcev veča; lani si je krono najbolj prodane javanske igre nadel Milijonar, ki mu po priljubljenosti sledijo dirkalnice in športnice ter miselne zajebancije. Simobil nam na baranje žal ni odgovoril.

## Kitarskih junakov še ne bo konec!

Nak, nak. Najprej Guitar Hero 2, naj igra leta 2006 po našem izboru, spomladi prihaja na xbox 360. V primerjavi z verzijo za playstation 2 bo GH2 za 360ico vseboval nekaj novih komadov, na primer Billion Dollar Babies – Alice Cooper, Dead – Mr Chemical Romance, Hush – Deep Purple, možnost dolpotega svežih komadov s servisa Xbox Live ter, najpomembneje, novo plastično kitaro. Ta bo posnetek Gibsonovega modela explorer namesto SG, bo bela in brezžična, če le uspejo Harmonixovci prepričati Microsoft, naj jim to dopusti. Rawkkk onnn!!!!

Vendar to še ni vse v zvezi s Kitarčnikom. Vajeti serije Guitar Hero zdaj prevzema grupa Neversoft, ki že dela na verzijah za wii in DS. Obe sta napovedani za fiskalno leto 2008, kar pomeni, da bi lahko izšli kadarkoli med letošnjim aprilom ter naslednjeletnim marcem. Prav tako ni jasno, ali bo igrator na wiiju zopet kitara ali pa bo Gwiitar Hero žagal s kombinacijo wiiljinca in nunčaka. Harmonix bodo medtem delali nekaj še bolj drznega, kot je GH. Kaj, se še ne ve – upamo le, da to ne bo Accordion Hero.

## Moddb izbral modifikacije lanskega leta

Mod Database, največja spletna baza modifikacij, je zopet podelila uredniške nagrade ter izbrala najboljše kleparske izdelke po mnenju publike. Zanimivo je, da sta glede na glasove navadnih smrtnikov na prvih dveh mestih moda za Battlefield 2, Point of Existence in Project Reality, ki sta tako izrinila hordo kandidatov na podlagi pogona Source. Ti so zasedli mesta od tretjega do petega. Urednikom so bili po drugi strani všečnejši proslavljeni naslovi, kot so Soulkeeper (U2004), Iron Grip in Hidden: Source (oba HL2). Če vam daljšanje življenjske dobe omiljenega špila diši, je spisek najboljših modov dobra priložnost za to. *www.moddb.com*

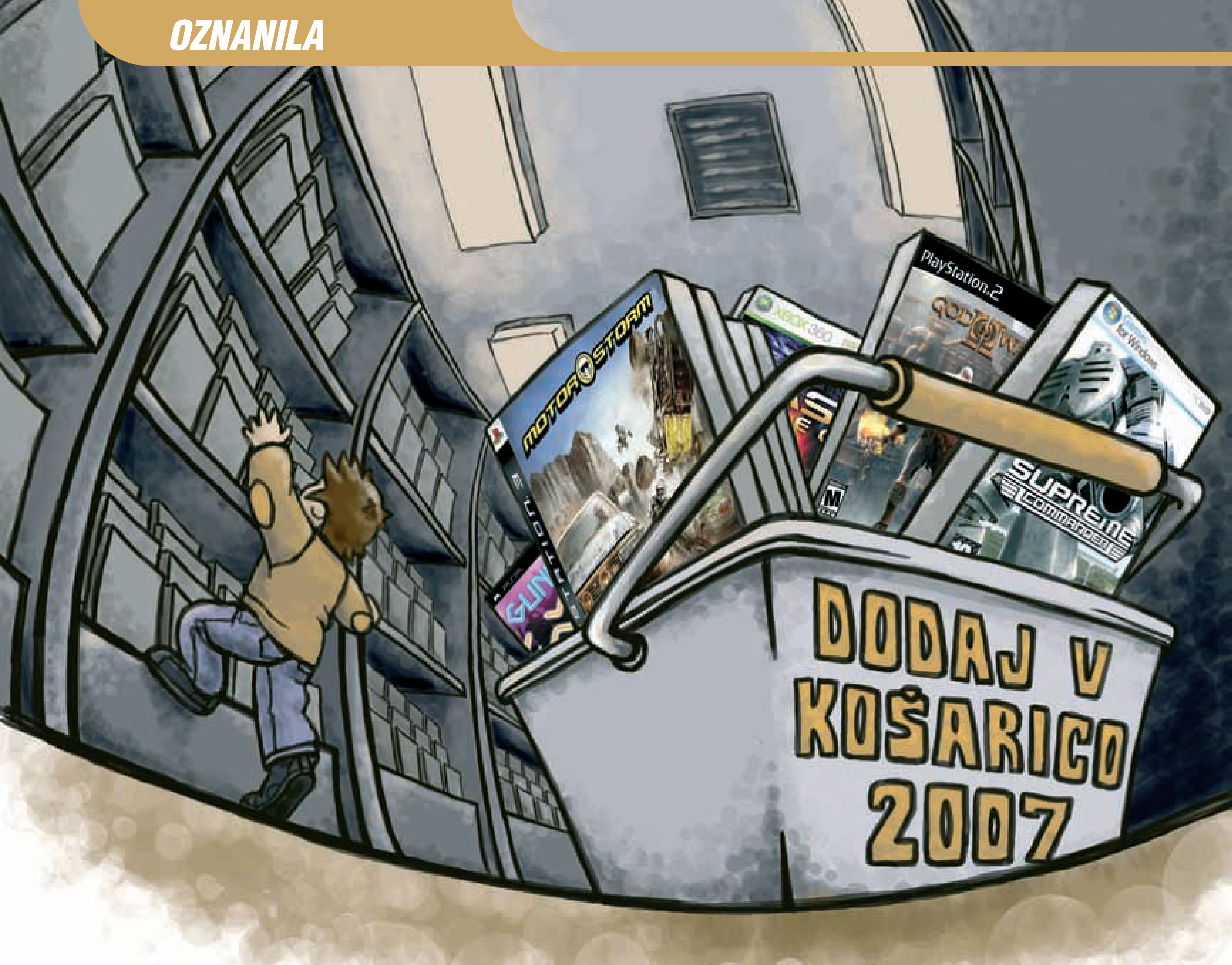
## Podeljeni igrarski oskarji

Koder ima filmska industrija svojo akademijo, ki tala oskarje, ima naša Akademijo interaktivnih umetnosti in znanosti (britanska BAFTA naj se vrže v koš). Ta je na svojem festivalu D.I.C.E. osmega februarja že desetič podelila 'nagrade za interaktivne dosežke'. Letos je bilo vse v znamenju Gears of War, ki je kasiral nič manj kot osem nagrad, med drugim za igro leta, igro s konzol in akcijsko igro leta ter za najboljši moški lik. Homoerotična primerjava z Goro Brokeback se ponuja sama od sebe, heh. Preostanek so si razdelili drugi veliki naslovi, od Obliviona do strunjanskega, ups, Strunarskega heroja, Zelde in podobnih. Kot se za tako prireditev zagre, ni šlo brez škandalov. Capcom je zagnal vik in krik, ker Akademija zahteva plačilo članarine, sicer špili na nagrade niti pomisliti ne morejo. Vrli založnik se je uprl, zato Okamija na prireditvi ni bilo niti med nominiranci. Nagradoskrunstvo! Je pa ta med nominiranci za nagrade, ki jih podeljujejo razvijalci sami na konferenci GDC, ki bo prihodnji mesec.

## Poznopomladanska dodatka za frpja

Ste se kdaj vprašali, zakaj izdajajo dodatke tudi za povprečno ocenjene in prodajane špile, zlasti frpje in strategije? Iz preprostega razloga: večino 'dodatnega' materiala so pripravili že ob razvoju originala, nakar so ga odrezali in ga prihranili za dodatno molžo cekinov. Po takem ključu 'nastaja' Immortal Throne, nova kampanja za malce dolgočasno in neizvirno diablovščino Titan's Quest. Pustolovščina bo namenjena najjačim likom (v ta namen bo par visokorazvitih junakov že predpripravljenih) in nas bo popeljala v Had, deželo mrtvih iz grške mitologije. Ali bomo srečali istoimenskega boga umrlih, avtorji ne povedo, omenjajo pa boje z ramo ob rami z Ahilom in Agamemnonom, čohanje vseh treh podbradkov pesjana Cerbera ter kramljanje z brodarjem na reki Styx. Izkustvena meja našega borca se bo dvignila na 75, pridobil pa bo novo veščino. Plus novi predmeti, orožja, monstrumi. Klasičen recept, torej.

Pestrejša bo nedvomno nova razširitev za Oblivion, Shivering Isles naslovljena. Za razliko od prvega diska z dodatki (Knights of the Nine), ki je vseboval samo par lokacij znotraj poznanega ozemlja, bomo dobili nov, v naslovu omenjeni kontinent. Ker so po mnenju razvijalcev igralci po sto in več preigranih urah siti zelenih gozdov in sivih gradov, bodo otoki drugačnega videza od Cyrodilla. Predvsem bo poudarek na usekanosti prebivalcev, kar ni čudno, saj se en, temačnejši del dežele imenuje Dementia, drugi, barvitejši in poln gigantskih gob, pa Mania. Na Drhteče otočje nam bodo zadegali 32 velikih kvestov, čaka pa nas še cela vrsta skrivnosti in domiselnosti.



# DODAJ V KOŠARICO 2007

**JCT se trudi ubesediti naokrog frčeče krogle, lutanja po mestih, klikote po enotah, tiščanje plina do ploha, copranje urokov, brcanje žog (usnjenih in mesenih), rabo odmaševalnika in vse, kar je vmes. Le zato, da boste vedeli, da bo letošnjik tako poln igralskega žura, kot ni bil še nikdar.**

Saj ni kaj filozofirati: dvajurjevo plus sedem bo izdatno bogato z igrami, ne glede na to, kateri sistem si lastite. Če si jih več, ga je pa vaš prosti čas sploh nasrkal. Nič čudnega pri toliko različnih igralnih napravah, toliko obračajočega se denarja ter takem številu založnikov. In vas. Playstation 2 bo, kar se res velikih naslovov tiče, dostojno odšel v trugo; next-gen konzole in ročne drkalice bodo deležne besnega plazu špilov; na trg bo prišel PS3; zlasti močno leto pa se obeta osebnim računalom. To je sicer mantra že nekaj časa, nakar se izkaže, da je začetek stoletja v smislu pecejaške nadvlade nepnovljiv. Vendar projektov, kot so Crysis, Spore, Supreme Commander in Tiberium Wars, ne gre podcenjevati, in čisto res se zna zgoditi, da bo pecejaško igralstvo svežo pomlad doživelo. Tudi mi beločlenkasto držimo pesti, kajti čeprav po mantri ni-važno-kje-domuje-špil-važno-je-da-je-dober izdatno podpiramo konzole, se nam milo stori vsakič, ko pomislimo na zapostavljene, z generičnimi spletščinami ter alternativnimi igricami vse bolj oblegane bež šatulje.

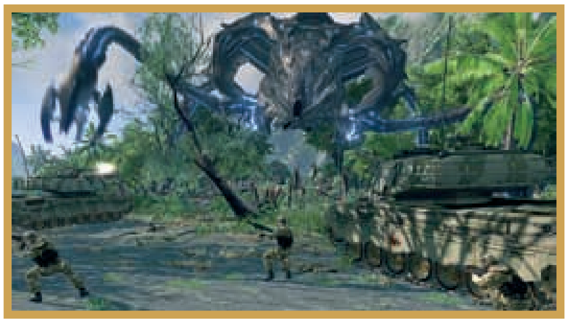
Katere e-zabavniške izdelke bomo torej hudourniško dodajali v – bodisi navidezne, bodisi fizične – košarice letos? Ni da ni: poglejmo v katalog!

## Zvrst: metek usred čela

Prednaročite takoj nemudoma zdaj! Vse te odlične strelske igrice vam bodo pomagale do nezemeljskega sproščanja pri orožarskem trganju sovragov na kosce, kjer bo vaš novi, dragi hardver izkoriščen v primitivno svrho zaposlitve možganov s starodavnim svetim početjem – odstranjevanjem konkurence! Ne da kanimo izkusiti kaj posebej novega in če spodleti Crysis, bo leto, ko smo dobili HL2, bržda ostalo nepreseženo. Ampak koga briga, važno je, da poka! Pokličite zdaj in kot darilo boste prejeli kilo faširanega mesa! (Dokler trajajo zaloge. Zamudniki morda dobijo bugi ribo ali losovo glavo, ki je pravzaprav avtomat za led. Pred naročilom, ee, igranjem se posvetujte z zdravnikom ali farmacevtom.)

### Crysis

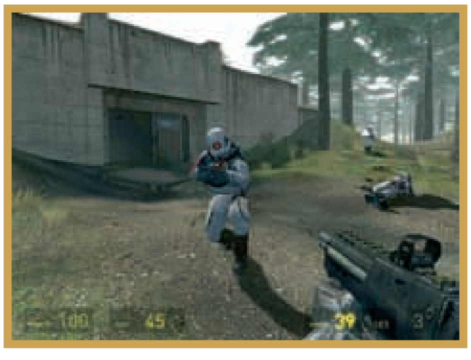
Futurističnih streljank, v katerih kot zemljanski soldat pokaš grdegrde aliene, je sedemintrideset na lovko mutirane hobotnice – a vendar pecejaškemu igralcu cmok v grlu tako zastane ob malokateri napovedanki kot ob Crysis. Duhovni naslednik Far Crya taistih nemških avtorjev, Cryteka, ki so očigledno nadarjeni za luštne besedne igre, v prvi vrsti obljublja grafiko, ki naj ne bi bila od tega sveta, v veliki meri ne glede na tlačanstvo pod DirectXom 10 v Visti ali devetko v XP-jih. Crysis je med vsemi novimi špili bržda največji korak proti fotorealizmu, s teksturami, ki božajo oko kot izurjena lajdra, neverjetnimi svetlobnimi efekti in polnim naborom next-gen učinkov, o katerih v deželi playstationa 3 ter xboxa 360 menda pojejo samo bardi. (Apropo, na CESu se je šušljalo o ločeni verziji Crysisa za 360ico, ker naj bi imela ta konzola dosti premalo moči, da bi gonila direktno predelavo s peceja, a so Crytek zanikali tudi to.) Če obstaja izdelek, ki bo upravičil gargavtanski izdatek za geforce 8800, je to to. Hkrati naj bi bila igra obdarjena z vrhunskim fizikalnim motorčkom, simulacijo vremenskih razmer in napredno umetno pametjo. Dokaj običajen začetek, kjer se bomo na tropskem otoku borili proti tipičnim soldatom, se bo namreč pretvoril v besno tamanjenje alienskih biomehaničnih konstruktov, ki bo trajalo vse do srca njihove zamaskirane ladje, tako nad Zemljo kot v vesolju. Precej običajni šefovski monstrum v zdaj že ponarodelem reklamnem videu in nekam zaspan multiplayer, kot smo ga izkusili lani v Leipzigu, ne moreta razbiti sanj o nečem, kar bo morda prestavilo domet prvoosebnih streljank tako drastično kot Half-Life 2. In povrnilo vero v lastenje osebnega računalnika kot vrhunske špilavne platforme. **PC, letos**



### Half-Life 2 Episode Two

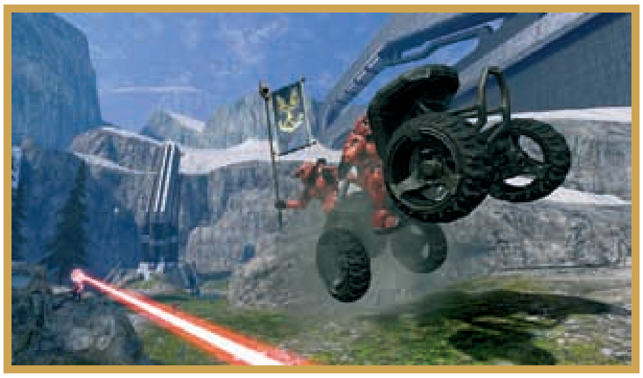
Gabe Newell in njegovi Ventilerosi glede E2 od Leipziga dalje niso razkrili ničesar novega, ne v besedi, ne v sliki, zato bo tole le hitra obnova. Kot smo že zapisali, pelje Druga epizoda Gordona in Alyx iz Mesta 17 v gozdno okolico. Gibanje bo zato dosti bolj svobodno, hkrati pa bodo boji med drevesi nudili novo vzdušno izkušnjo. Noge bomo nemalokrat zamenjali za kolesa; v ta namen bo na razpolago celo nov dvosedežni buggy s kanonom. Noviteta bo tudi en sovražnik, in sicer poltretji meter visoki robotek, ki bo rabil kot gibčno talno spremstvo številnim striderjem, mi pa bomo mogli lučati nove prijemalne bombe, nalašč za sesuvanje velikih tripodov. Avtorji omenjajo še številne (zlasti fizikalne) zagonetke, vse ostalo, tako kar se tiče (raz)pletenja štorije kot namigovanje o tem, kateri lik bo umrl, pa so nepotrjene špekulacije.

Vsekakor gre ob Epizodi dve omeniti enakovredna sestavna dela paketa: moštveno risankasto streljanko Team Fortress 2 in teleportirno puzlarico Portal. V prvi igri bomo kot pripadnik enega od devetih poklicev, od težkega strojničarja in bombaša prek izvidnika in snajperja do inženirca ter zdravnika, podpirali ekipne cilje, v drugi pa bomo za reševanje številnih nivojev uporabljali novo teleportirno orodje. In možgane. **PC / xbox 360 / PS3, jeseni**



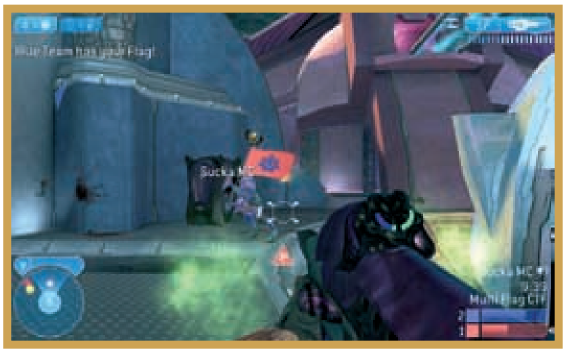
### Halo 3

"I have defied gods and demons. I am your shield; I am your sword. I know you; your past, your future. This is the way the world ends." Ob teh skrajšanih besedah pesnika T. S. Elliota so zagomazeli hrbti in vztrepetala srca v upanju na zgodbovno ubijalski zaključek trilogije (konec dvojke je bil neprepričljiv ter cliffhangerski), ko je občestvo ljubiteljev sage Halo videlo prikolico za tretji in obenem finalni del. Zanj obljubljajo silovita orožja, med njimi vrnitev jurišne puške MA5C iz prvenca, galaktični spektakel, napadalnejše Covenante, večigralstvo za prste obliznit in sploh vse, česar jim kao ni uspelo vštuliti v dvojko. Čeprav je neodgovorjenih vprašanj več kot odgovorov, saj so Bungie skrivnostni kot vsebina Master Chiefove čelade, je Halo 3 ena tistih iger, katerih pričakovanje daje okus obetom za 2007. **xbox 360, marca**



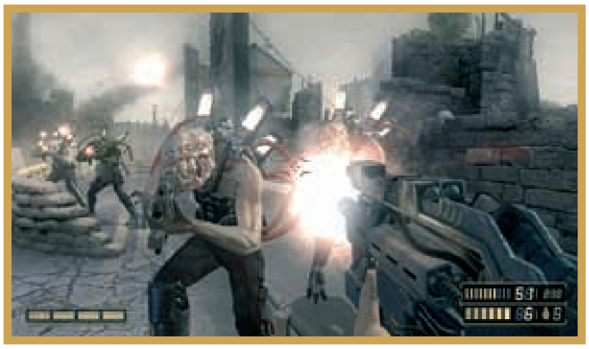
### Halo 2

Res ne vemo, kaj Microsoft mečka s predelavo Hala 2 za PC (po vsej verjetnosti bo 360ica prej dobila trojko), in še manj nam je jasno, čemu naj bi bila konverzija dve leti stare igre s prvega xboxa sposobna teči le pod Visto. Oziroma, lažemo – vemo. Vse je v marketingu, kot je rekel Goebbels, in pecejaški Venec 2, kjer Master Chief nadaljuje s preštevanjem reber Covenantom in se potem cliffhangersko ustavi sredi posla, je žrtev kravatarskih kalkulacij, ali bo karkoli na abakih škodilo svetinji xboxu. Sama po sebi dobra streljačina bo zaradi teh spletk na PCju deležna manj pozornosti, kot si jo zasluži, saj bodo redki tisti, ki bodo navdušeni nad enakovsebinsko, direktno predelavo z dodatnim paketom večigralskih kart in njih urejevalnikom, za katero si je treba lastiti nov operacijski sistem ter hardver. Bo pa Halo 2 zdaj v visoki ločljivosti! OMFG! LOL @ MS. **PC, junija**



### Resistance: Fall of Man

Xbox 360 ima Gears of War, playstation 3 pa Resistance. Katera igra je boljša, vam bomo znali povedati aprila, dasi je že zdaj jasno, da bi bila direktna primerjava naslovov iz riti izvito pametovanje. Resistance bo namreč dosti bolj klasična prvoosebna streljačina, ki bo bolj kot z novimi mehanikami skušala navdušiti z alternativno zgodovino 20. stoletja, kjer v Evropi nacistično grožnjo zamenjajo skrivnostni sovragi po imenu Chimera, ter slastno grafiko. Itak, saj gre za paradnega konja lansiranja tretje igralne postaje. Za nikomer naj ne bi zaostajala po obsežnosti stopenj, nadmočjo njih dizajna in umetno pametjo, predvsem pa ne po unikatnih orožjih, po katerih slovijo razvijalci Insomniac (Ratchet & Clank). Pričakujete lahko izvedenko strojnice, katere izstrelki se odbijajo od zidov, bazuko, katere raketo je moč voditi okoli vogalov ter jo ustaviti v zraku, in slično eksotiko. Grafika je videti malce sprana in rjavkasta, vendar je to namenoma, bojda pa so take le prve stopnje. **PS3, marca**



### Stranglehold

Ja, to je tisti špil, katerega razvoju predseduje kultni režiser filmskih akcijad John Woo. Ja, to je tisti špil, katerega glavni junak je inšpektor Tekila iz Hard Boileda s poligonskim frisom Chowa Yuna Fata (a Mujo se sakrio jer ne želi da se tuče, bolan). In ja, to je tisti špil, ki ga prelagajo kot Črnogorec rit, ko mu pod cipreso sledi sonce. Iz tretje osebe bomo normalno in upočasnjeno rešetali v slogu Maxa Payna, Unreal Engine 3 bo bljuval prelestno podobo, okolico bo moč katastrofično uničevati, Woo pa skrbi za filmsko ka-

driranje ter maderfakerski občutek. Selitev hongkongških akcijskih v digitalno dobo? Hočemo biti zraven, da bomo o tem pripovedovali vnukom. ***PC / xbox 360 / PS3, poleti***

### Brothers in Arms: Hell's Highway

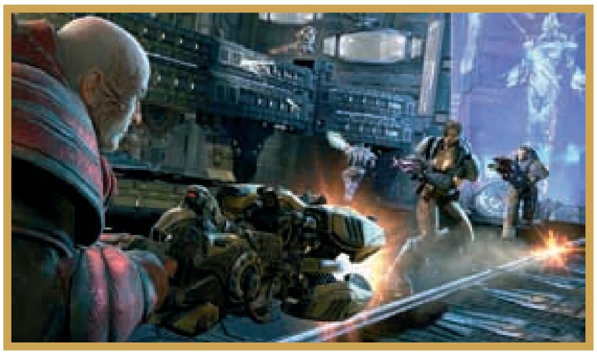
Ne zamerite nam, če Hell's Highway, ki se bo odvijala v okviru operacije Market Garden v zaključnih stadijih WW2 in bo zopet imela za glavnega junaka Matta Bakerja, pričakujemo z merico skepse. Prva dela drugosvetovnovojne epopeje Bratje po orožju pač nista bila res dobra, trojka pa – itak – obljublja, da bo zrihtala nemalo stvari, ki očitno niso bile pomanjkljivost, dokler Gearbox a) niso z Babelfishem prebrali naših opisov, b) niso vzeli glav iz riti in ugotovili, da je problem že to, da ne moreš ležati ter skakati čez ovire, višje od petih centimetrov. Kljub temu večji del sape porabljajo za opevanje grafike, manjšega pa za napovedi o večjem realizmu, medtem ko je video predstavitev dala enak občutek neživljenjskih situacij & butaste inteligence kot prej. ***PC / xbox 360 / PS3, letos***

### The Wheelman

Ne, dizlasti Vin se v igrarskem smislu ne namerava ustaviti pri posrečeni streljanki The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Njegovi Tigon Studios se vračajo s špilom The Wheelman, ki ga razvijajo kolo ob kolesu s pravkar nastajajočim filmom. Glavno vlogo ima seveda v obeh medijih Vinček, scenarij pa piše Rich Wilkes, ki je spisal XXX. Kaj dosti o igri ni znanega, ampak po naše bo šlo za čefursko dirkačino, ki bo skušala zajeti duha filma Transporter in serije Driver. ***next-gen hardver, koncem leta***

### Turok

Še en šušljajoč-o projekt naj bi letos prispel, in sicer novodobni Turek, ee, Turok. To bo že peti špil v nekdaj priljubljeni seriji, ki so jo obupna nadaljevanja spravila na kant, vendar si licenco zdaj lasti Buena Vista in novinka ne bo narejena po istem kopitu. Indijanca iz stripov so zamenjali z bivšim soldatom Josephom Turokom, ki v pregonu mentorja-ki-se-je-pokvaril nasede na planetu, kjer prebivajo – ja, dinozavri. Akcija bo prvoosebna kombinacija streljanja in šunjanja, kjer bo imel veliko vlogo Jožefov nož, bi pa naj bi se bilo moč takisto furati z vozili in deloma uničevati okolico. Novopečeni kanadski razvijalci Propaganda Games obljubljajo maderfakerske dinote, kri ledeneče boje in odlično grafiko (zanjo skrbi UE3). Res pa je, da njihova neizkušenost ni baš dobra popotnica ... ***xbox 360 / PS3, letos***



### Medal of Honor: Airborne

Saj vemo vse – druga svetovna, članstvo v ameriški 82. padalski diviziji, bitke širom Evrope, od Sicilije prek Francije in Nizozemske do Berlina, napredna grafika zahvaljujoč modificiranemu tretjemu Unrealovemu srčku, spektakularna izvedba, nadgrajevanje orožij s pobranimi deli in nadzor nad tem, kje bomo pristali s padalom, kar naj bi doprineslo k nelinearnemu izbiranju ciljev. Le to še ni jasno, čemu se tako obirajo. Zato, ker bo špil tako dober, ali zato, ker bo tak apn? ***PC / xbox 360 / PS3 / wii / PS2, spomladi***

### Unreal Tournament 3

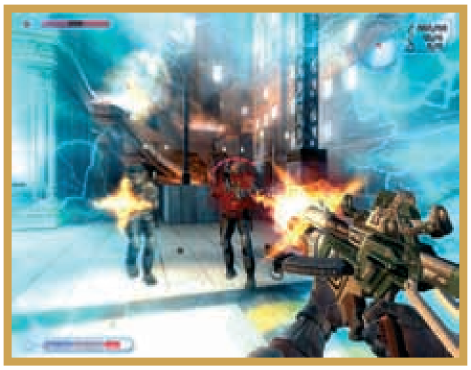
Strelsko večigralstvo se je oddaljilo od korenin, zato so oči gladiatorjev stare šole uprte v Epic. O tem, da se bo UT3, ki se je do pred kratkim imenoval UT2007, uvrstil med najlepše in tehnološko najbolj napredne igre, skorajda ni dvoma; za to ume poskrbeti že Unreal Engine 3.0. A še bolj rajcajo novi načini in oprema. Znova bo velik poudarek na vozilih, prisotna bo večina kovinkotov iz inačice 2004, ki bodo po vrsti prenovljeni s svežimi kanoni ter pripomočki. Povrhu bo tu paleta alienskih karjol, med drugim trinogi razpečevalci plazmatske smrti, ki nadvse spominjajo na marsovske bojne stroje iz War of the Worlds. Nabor puškic sicer ne bo pojem inovativnosti, saj bo edina noviteta stinger, s katerim boš sovraga napopal na steno. Bodo pa zato ljudaki opremljeni z brzečimi hover-skejti, ki bodo poleg trikrat hitrejšega premikanja omogočali izvajanje kulskih karafek. Trend je jasen – spariti epske moštvene načine s starošolsko akcijo brez oddiha. Če je to pravi recept za evolucijo malce postanega žanra, bomo videli relativno kmalu. ***PC / PS3, poleti***

### Metroid Prime 3: Corruption

Corruption bo že deveti del sage Metroid, ki je štartala enaindvajset let tega na NESu, in zaključni kos štiridelne prvoosebne trilogije Metroid Prime. Poudarek bo spet na temni snovi, fazonu, ki spreminja galaksijo, saj bo MP3 raziskal njen nastanek in nadaljnje posledice, ne le razcep na svetlo in temno realnost, kot smo jo spoznali v Echoes. Kajpak bo na srčni vsemirski oklepnici Samus, da reši situacijo, čeprav se bo morala zdaj bosti ne le z ugankami, raziskovanjem ter standardnimi sovražniki, marveč s temno verzijo sebe, ki smo jo ugledali na koncu enke. Fazon se bo namreč počasi zažiral tako v Samus kot v druge lovce na glave in imeli bomo priložnost nastopiti kot Dark Samus, z novimi sposobnostmi, ki bodo vplivale na način igranja. Corruption bo skoraj gotovo izdelek za fane, brez sprememb zamudnega bojevanja z močnimi vstalimi sovražniki pri stalnem vračanju skozi že obiskane sobe. Vseeno upamo, da bodo naredili bolj orenk multiplayer in poklepali ne najbolj posrečen sistem žarkovnih orožij ter neizzivalne šefe. ***wii, spomladi***

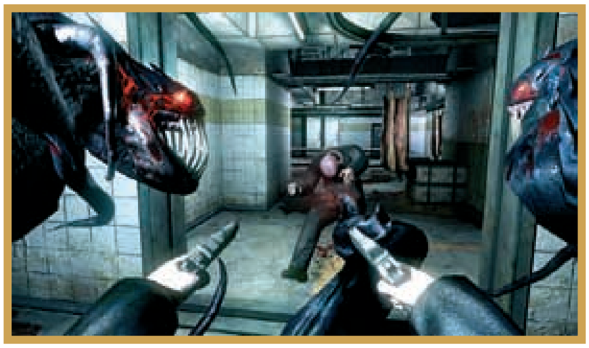
### TimeShift

TimeShift je špil, ki ime jemlje resno: sprva so ga napovedali za januar 2005, potem je spolzel na jesen 06 in zdaj na konec 2007. A vendar ostaja eden tistih naslovov, ki imajo potencial postati velikanske uspešnice. Razlog je vzburljiva, doslej nevideno obilna raba četrte dimenzije – časa. Glavni junak bo sposobnosti upočasnjevanja, ustavljanja in prevrtavanja toka dogodkov prisiljen izdatno nucati, sicer bo hitro podlegel. To ne pomeni le, da bo v pavzah nepridipravom risal svinčene nasmehe, temveč bo moral svoje darove pametno uporabljati za rešitev na videz nemogočih situacij. TimeShift obljublja, da bo po založenosti s časopuzlami brez primere v žanru streljank, dočim avtorji ogromno pozornosti posvečajo večigralnosti, kjer bodo vladale kronogranate. V gužvi nasprotnikov sprožena bombica bo pretkanemu igralcu dala nekaj sekund nemotenega strelskega izživljanja, kar zna prispevati mnogo zabavnih momentov. ***PC / xbox 360, koncem leta***



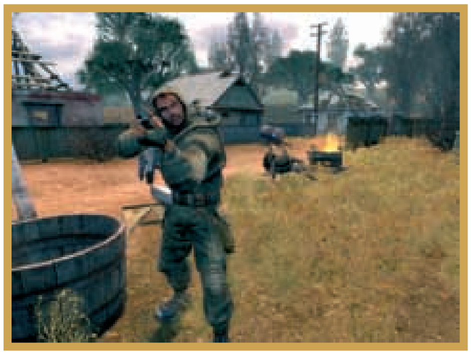
### The Darkness

V tem obetavnem projektu švedske grupe Starbreeze bodemo nastopili kot mafijski morilec Jackie Estacado, ki ga popadejo demonske moči Teme. Kar pomeni združevanje tretje- in prvoosebnega pobijanja ter strelskih orožij in nadnaravnih silovitosti. Med slednje bo spadalo klicanje malih temačnih nevarnežev, ki bodo preplavili območje pred igralcem, mračnih tentaklov, ki bodo simulirali hentai, in ustvarjanje črnih lukenj. Finta? Te moči se bo dalo nucati le v temi, kar pomeni nujnost demoliranja vsakovrstnih luči na poti. ***xbox 360 / PS3, letos***



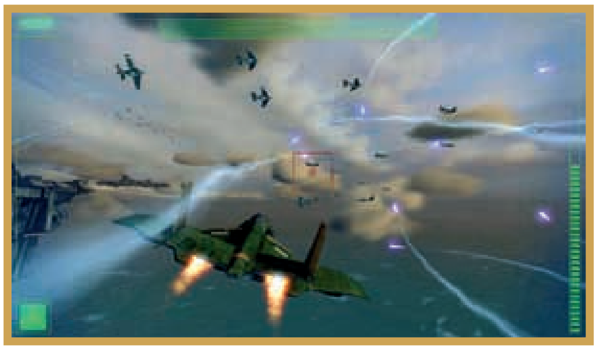
### S.T.A.L.K.E.R.: Shadows of Chernobyl

Lanska izjava 3D Realmov, češ da z Dukom ne bodo hiteli, je THQ tako užalostila, da bodo Z.A.L.E.Z.O. V.A.L.C.A. enostavno izdali. Konec marca. Pika. No, resničnost je malce manj komična. Od začetnih obljub o neomejenih prostranstvih, poseljenih z mutanti, ter odprti štoriji je ostalo bore malo. Napredovanje bo dokaj linearno, takisto zgodba, čeravno bodo karte obširnejše, kot je v streljačinah navada. Izpadla naj bi tudi vozilca (šmrc, MI-24), takisto petje narodnih ob tabornem ognju, za nameček pa okolica ne bo avtentično černobilska, ker višje sile tega niso dopustile. Videz, ob katerem smo pred leti padali po tleh, je sedaj povprečen, čeprav gre priznati, da urbana okolja izgledajo dobro. Zanimivo bo videti, če se bo špil izkazal za 'ruskega' ali pa bo nemara celo presenetil. Nad videnim v Leipzigu vsekakor nismo bili presunjeni. ***PC, marca***



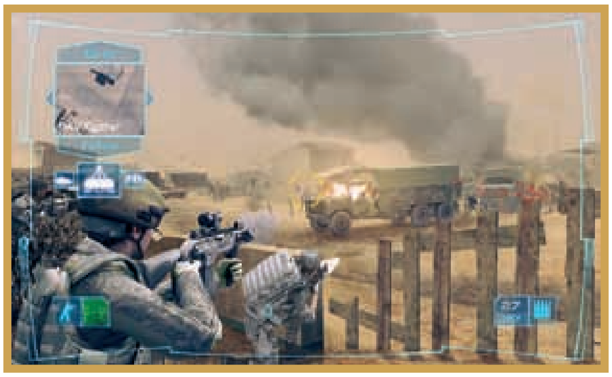
### Warhawk

Starejši lastniki playstationa 1 se bržda spomnite te lansirne 3D streljačine s futurističnim helikopterjem, dočim onim na smrtni postelji skozi buče švigajo memoari na ancientno verzijo za C-64. Nadaljevanje za PS3 bo pobralo taisti recept in z njim odpeketalo. Postavilo nas bo v mnoge leteče in talne stroje ter nas prisililo v nažiganje peš, mašine pa bo moč krmiliti zgolj z nagibanjem joypada. Enoigralstvo bo dopolnjeval multiplayer za 32 sodelujočih in čeprav je bila zadeva lani videti dokaj patetična glede na opevane zmogljivosti konzole, je vmes menda hudo napredovala. Nič čudnega, če jo pa prelagajo kot blesavi. ***playstation 3, poleti***



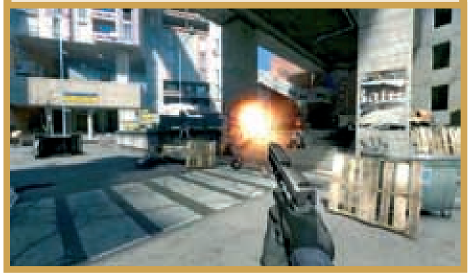
### Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

Tokrat bomo genocid nad Mehičani prenesli na naslednji nivo. Počistiti bo treba Los Angeles! Saj ne: teater dogajanja bo zopet Mehika, vendar bomo tokrat pokali bliže južni ameriški meji in se ob priliki bojda celo premaknili na sveto ozemlje Združenih držav. Obljubljajo pošteno zaplato umetne pameti, sploh programskih rutin, ki urejajo skupinsko dinamiko obnašanja sovragov, ki je bila v enici med poglavitnimi razlogi za zavijanje z očmi. Važnejšo vlogo kot poprej bo igral strateški vmesnik za izbiranje soborcev in opreme, s katerim se je malokdo ukvarjal, dočim bo sistem upravljanja spremljajočega vozila in kameradov ('nameri in pošlji tja / nameri in ukaži napad') postal bogatejši za možnost selitve za krmilo oziroma za oči osebe v prvoosebni pogled. Če zdaj pecejaši mežikate kot h kriminalu nagnjena dvakrat žgana opica v policiste, vedite, da bo GRAW2 nadaljevanje inačice za xbox 360, ne resnejše za PC. Oh, ja. Ipak boste bržda veseli vizualnih bonbončkov, kot so spreminjajoče se vreme, realističen dim, ki se bo odzival na jakost vetra in svetlobe, in še naprednejše osvetljevanje. Ne preostane nam drugega, kot da upamo, da špila ne bodo zopet pestili hrošči ter da iz večigralskega modusa ne bodo vnovič rezali osnovnih taktičnih lastnosti iz puščavniškega dela, kot je skakanje v zavetje. ***PC / xbox 360 / PSP, julija***



## Žaromet na:
## THE CROSSING

Francoski Arkane Studios, izdelovalci Arx Fatalis in Dark Messiah of M&M, imajo v rokavu nekaj zelo izvirnega – The Crossing. Žanr je prvoosebna streljanka, ki se dogaja v Parizu anarhistične prihodnosti, leto izida je skoraj zagotovo 2008, posebnost pa je takozvani cross play – spajanje enoigralstva in večigralstva. Kleč je ta, da bodo živi igralci, priklopljeni v internet, prevzemali vlogo sovražnikov v puščavniški kampanji, takisto pa bo vanjo vstavljen multiplayerski skirmish. Sodelujoči se bodo delili na elitneže, ki bodo bolje oboroženi in bodo morali izpolnjevati štorijalno pogojene cilje, ter običajneže, ki bodo nadomeščali sovražni šodr. Ti se bodo bojevali bodisi med seboj, bodisi proti elitnežem, bodisi vsakega malo. Nasprotnike bo, če ne bo zadosti ljudi, nadzorovala umetna pamet, toda ko bo na strežnik prišel človek, bo lahko v slogu agentov iz Matrice vstopil v telo kanaljice po želji ter se lotil protagonista. Nasploh kani imeti špil dosti skupnega z Matrixom, saj bo obravnaval dimenziji, ki obstajata ena v drugi, nakar se začneta stapljati. Prelomno? Bomo videli. Zanimivo pa vsekakor.



Žaromet na:

## DUKE NUKEM FOREVER

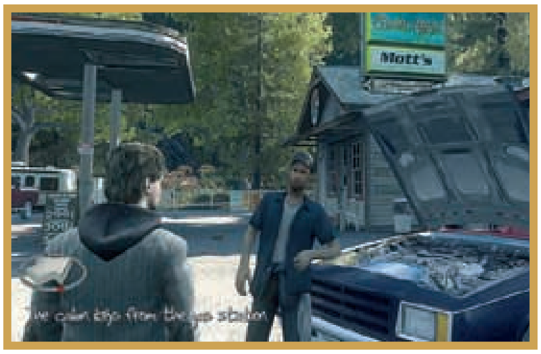
Ma smo se hecali!

## Zvrst: akcija širših potez

Ako se boste želeli letos spremeniti v kavčne krompirje zavidljivih dimenzij, ne bo s tem nobenih težav, če ste le ljubitelji malo raznolikejših akcijskih izkušenj! Poglejte, koliko zadev boste lahko vnaprej naročili in se nato dolge mesece slinili ob pričakovanjih, ki vam bodo že sama po sebi osmišljevala obstoj! Nič ne de, da se bo tri četrt navedenk izkazalo za apn, ki se bo dopadel samo podkupljenim spletnim stranem in forumskim trolom. Važno je, da se kolo kapitala vrti naprej! (Ups, a smo to rekli na glas?)

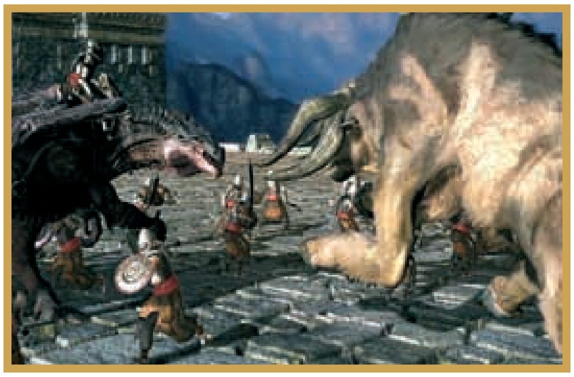
### *Alan Wake*

Še ena igra, katere bistvo je zaenkrat grafika, vendar se lahko mimogrede izkaže, da bo še veliko več. Ustvarjalci so namreč finski Remedy, fotri Maxa Payna, in pobje ne stavijo le na bleščavo. Alan Wake je ime piscu romanov o nadnaravnem, ki se preseli v mestece na ameriškem severozahodu, nakar se začne tam realnost mešati z njegovimi domislicami. Špil z dinamičnimi sencami, realističnim senčenjem pikslov in kinematografičnim občutkom zgleda lušten, afkors. Tako lušten, da naj bi ga bili sposobni poganjati le dvojedrni procesorji. A kar obljublja največ, so navedbe o prostem lutanju skozi svet, kjer se bosta menjavala svetloba in tema, ukvarjanju s sovražniki, ki bodo občutljivi na luč, nelinearnem izbiranju ciljev ter poudarku na odrasli zgodbi. Je Alan Wake brlivka v črnini za te zveličavne cilje, ki jih večina založnikov pušča vnemar? ***PC / xbox 360, letos***



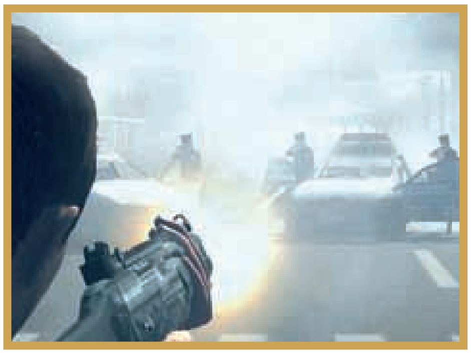
### *Lair*

Ne, v Lair kljub slinavim slikam ne boš nastopal kot silen zmaj, temveč predvsem kot njegov jezdec. Kot v Shadow of the Colossus je med oklepljenim in oboroženim tabo ter gromozansko zverino občutek razdeljenosti, ki s polno silo bušne z zaslona, ko kar v zraku z ene beštije presedlaš na drugo ali razjahaš ter se s sovragi udariš mano a mano. No, navdušenje nad blaznečo grafiko, s katere se cedi fantazijska silovitost, na stran, igralno bo Lair podaljšek serije Rogue Squadron. Isti avtorji, Factor 5, pravijo, da je letenje pač letenje in da se ga skozi nagibanje joypada trudijo narediti čim bolj intuitivnega, da pa bomo imeli na voljo tudi strateško-taktične elemente, kot je ukazovanje armadam na tleh. Jadrno pričakovan naslov, ki bi znal prodajati PS3, le da še ni znano, kdaj bo nared. ***playstation 3, čim prej***



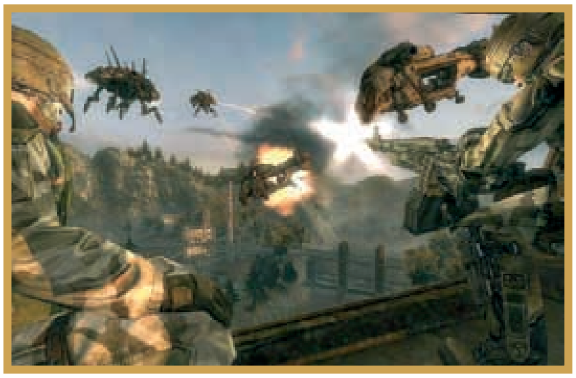
### *Kane & Lynch: Dead Men*

Spod blazinic danskih programerjev Hitmana prihaja nova slična igra, to pot z dvema protagonistoma, ki ju bosta lahko vodila dva igralca. Izza hrbta gledajoče bomo veliko streljali, se šunjali in se posluževali mnogoterih potez za zavajanje neprijateljev na vseh koncih sveta. Snovalci veliko truda posvečajo realističnosti okolice, podajanju zgodbe in razkrivanju preteklosti obeh likov. Predvsem bo izpostavljena značajska različnost dvojice, saj bo Kane profesionalni morilec, Lynch pa umobolnik. Skoraj, kot bi združili Retra in Yohana. ***PC / xbox 360, jeseni***



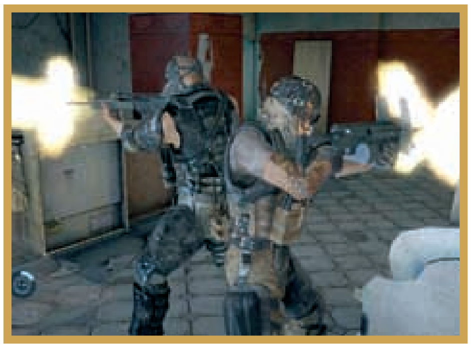
### *Enemy Territory: Quake Wars*

Quake Wars bo v osnovi masovna nažigačina tipa Battlefield, prenesena v vesolje Kvake, v leto 2060, ko alienski Stroggi napadejo Zemljo. V vlogi ljudov ali stvorastih okupatorjev bomo izbirali med številnimi klasami vojacljev, kar bo prineslo različne poklice. Navadni soldati bodo s tal in številnih vozil gazili vse živo in mehansko, terenski vodje bodo sprožali napade topništva in letalstva iz zaledja, ogleduhi bodejo postavljali radarje in hekali bojne stroje, zdravniki pak oživljali padle. Nič revolucionarnega, vendar vam lahko kot entitete, ki so imele zgodnjo verzijo igro priliko preizkusiti v živo, zaupamo, da je občutek ob igranju odličen. Če omenimo izredno vzdušje pri sodelovanju s sotrpini, nabor različnih tehnoloških pripomočkov, dobre karte, uravnoteženost in poudarjeno strateškost, se vam bo jelo svitati, zakaj se kani ET: QW pognati nad toliko žanrskih konkurentov. ***PC, letos***



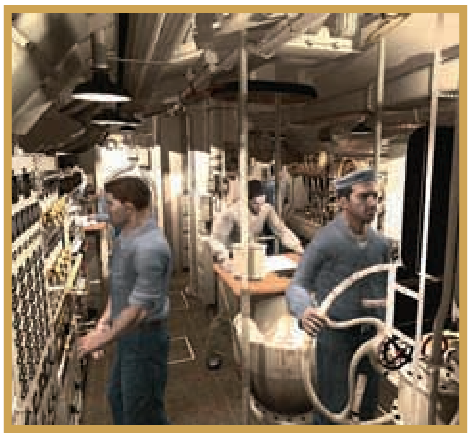
### *Army of Two*

EAjev Army of Two bo zanimiva futuristična pinjaščina iz tretje osebe, kjer bo ključ do uspeha sodelovanje s partnerjem. Tega bo vodila bodisi živa oseba, bodisi napredna umetna pamet (PAI – Partner Artificial Intelligence), kolega pa bo ključen pri reševanju vseh zagat na poti, od pokanja kanalj prek zdravljenja poškodb in umikanja poškodovanca izpod ognja do skakanja s padalom ter spuščanja z vrvjo. Še ena ljubeznivost naj bi bila velika svoboda pri prirejanju orožij, na katere bo moč pribijati dodatke in jim tako spreminjati lastnosti. ***xbox 360 / PS3, letos***



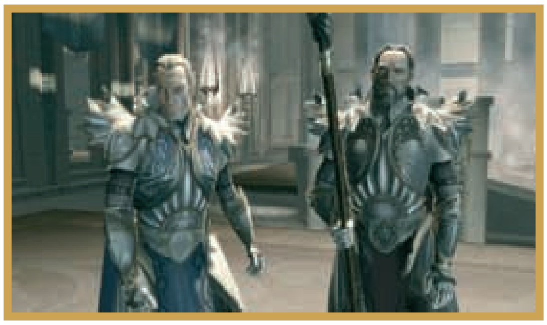
### *Silent Hunter 4*

Serija podmorniščin se po dveh delih, kjer smo mlatili kislo zelje, vrača tja, kjer se je vse skupaj začelo: na Pacifik. Četrti kos, ki je bil prav potiho že dalj časa v razvoju, klepa isti Ubisoftov romunski studio kot trojko. Revolucionarno niso navdihnjeni, šlo bo za izpopolnjevanje obstoječega. Nadzor nad posadko bo bolje avtomatiziran, z raznolikejšemi nalogami pa želijo pretrgati monotonost patruljnega križarjenja. Namiguje se na že napol frpjsko napredovanje članov posadke, ultrarealistični superduper vodni učinki 2 deluxe so pa itak privzeti. Mimogrede, a veste, zakaj Japonci tedaj s podmornicami niso bili kdovekako uspešni? Zaradi krivih oči so bolj malo zadeli, hahaha ... khm. (Tega nisem napisal jaz! - Sneti) ***PC, marca***



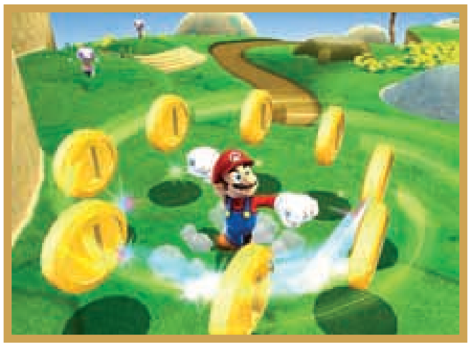
### Elveon

Akcijska vilinska frpjka slovaških avtorjev je bila eden nepričakovanih zakladov lanskega Leipzig Games Conventiona. Naslov nas je navdušil tako s podobo kot z zasanjanim vzdušjem in razdelanim tepežkarskim sistemom. Slednji je nekaj posebnega, saj so avtorji do potankosti razvili četverico izmišljenih vilinskih načinov boja. Vsak je zasnovan okoli določene vrste orožja (kopje, meč, lok ...), poteze pa so pridelali z zajemanjem gibov živih mojstrov. Dodajte napreden sistem za zaznavanje stikov ter zadetkov in posledica so oči solzeče realistični spopadi. Počasni, a z mnogo taktiziranja in globine. Zraven tega kanijo ustvariti epsko fabulo, ki bo obravnavala vzpon ter padec vilinskih imperijev, in močno nepremočrtnost, kjer bomo dogajanje spremljali tako iz sedanjosti kot iz preteklosti. ***PC / xbox 360 / PS3, ko udari vročina***



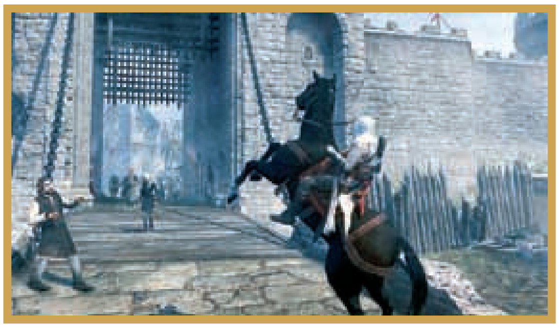
### Super Mario Galaxy

Čeprav Mario v svojih prigodah redno dela salte po vseh vrstah naravnih habitatov, v vesolju še ni bil. Astronavt bo postal, ko bo (oh, presenečenje!) nek nemarnež ugrabil princeso Breskvico in jo odvlekel med zvezde. Brkonja kani skakati s planeta na planet, od katerih bodo eni kroglasti in obhodljivi, drugi ogromni ter na videz ploščati. Srčika igre bo zimzeleno zbiranje zvezd in zlobno razmetanih kovancev, kajpada pa bomo naleteli na izdatno zalego tolstoritih šefov s samosvojimi fintami Kar se nadzora tiče, bo gobica rezervirana za tek, gumbi na daljincu pa za skoke. S tresenjem slednjega se bomo pričeli vrteti, kar bo našamarilo sovrage ali pomagalo pri zračnih akrobacijah. Poleg tega bo moč aktivirati kazalni žarek za šlatanje in aktivacijo zanimivih reči. Kamera bo, kot v Zeldi, samodejna in jo bomo (upamo, da čim manj!) popravljali s podkazalčniki. V načrtu je tudi večigralstvo, ki bo najverjetneje sodelovalno. Ker nad špilom bedi Mijamoto, ima, da seka! ***wii, junija***



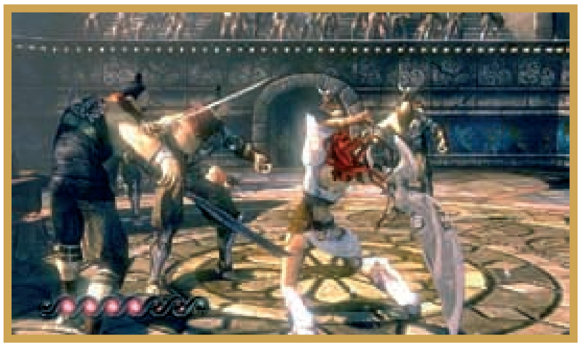
### Assassin's Creed

Kot nam je novembra v intervjuju povedala Ubisoftova Jade Raymond – ki je sicer čisto luštna punca, v status seksi polbožanstva pa jo je dvignil predvsem manko resničnega življenja virtualnih obsedencev – hoče biti Assassin's Creed posebne sorte akcijada. Tretjeosebnica, ki se bo odvijala na Bližnjem vzhodu v alternativni preteklosti 3. križarskega pohoda, bo združevala intuitivno mlatenje in ploščadenje s skrivanjem. A ne le po sencah, saj naj bi igra simulirala obnašanje množice prebivalcev mesta, česar poznavanje in izkoriščanje bo prineslo uspeh. Čeprav se zdi recept marketinško ustrezno zmešan iz Princa ter Splinter Cella, Morilčevo prepričanje zbuja take verskoblazne občutke kot prve napovedi vsake od teh iger. Ne škodi niti sijajna grafika iz novega motorčka Scimitar. ***PC / xbox 360 / PS3, letos***



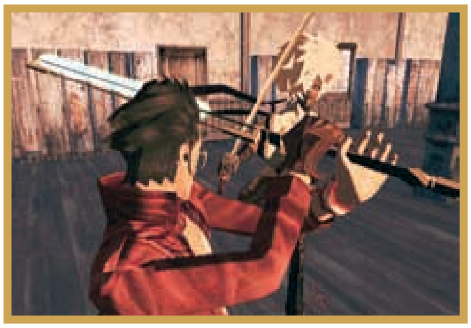
### Heavenly Sword

Nebeški meč je še en naslov, katerega slinasto pričakovanje je pridobilo skoraj mitske razsežnosti. Deloma zaradi hudo privlačne junakinje, katere dolgi rdeči lasje so tako pomembni, da so jim britanski razvijalci Ninja Theory namenili enega od procesorjev v PS3, deloma pa vsled masakratorske akcije. Zadeva bo masovna tepežkalica v maniri God of War in Ninja Gaidena, kjer bomo vihteli orožja, gladko menjavali med tremi borilnimi stavi, obljubljeno pa nam je inteligentno obnašanje nasprotnikov, ki nas bodo pametno obkroževali, seganje od spopadov eden na enega do klanja celih bataljonov kot Dynasty Warriors, hladna in strelska orožja, realistična fizika ter epska štorija. Nori načrti, a vsaj grafika je res obetavna, med drugim zato, ker je pri zajemanju gibanja sodeloval Andy Serkis, možak, ki je posodil telo Golumu iz Gospodarja Prstanov. ***playstation 3, spomladi***

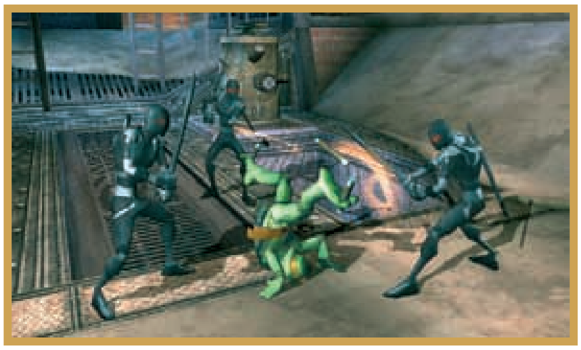


### No More Heroes

Odbiti japonski studio Grasshopper Manufacture pod vodstvom karizmatičnega fuknjenca Sude '51' Goičija se je uveljavil z nenavadno streljanko Killer 7. Zdaj tipčki delajo na interesantni mešanici mečevalske sekljačine in Grand Theft Auta za wii, oblečeni v slično obrobljeno, neonsko podobo kot K7. Nastopali bomo kot fantič Travis Touchdown (ahahaha) v mestu Santa Destroy (2 x ahahaha) in se trudili postati vrhunski morilec. Po metropoli bomo švigali peš ali na svojem velikem motociklu, ki nam bo solil pamet v slogu KITTa iz Knight Riderja, oboroženi pa bomo z laserskim mečem. Po avtomatiki iz Red Steela se nam obeta vsaj malo naprednejše simuliranje tovrstnega zamahovanja, saj bomo morali z obračanjem in vihtenjem wiiljinca pravilno zadevati točke na sovragovem telesu. H3cno. ***wii, letos***



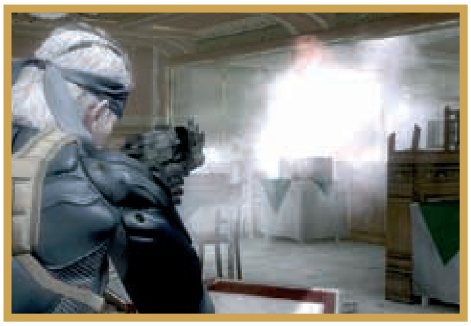
### Teenage Mutant Ninja Turtles



Nindže kornjače v posodobljeni risanki spet zabavajo šestletno mulčad in zaman je pričakovati, da bo igra, ki bo spremljala TMNT-film za v kino, namenjena komurkoli drugemu. Na enostaven način se bomo pretepaško prebijali skozi trume uletavajočih kanalj, pri čemer bo podoba ustrezno slaboritna. Ali bo pak vsa igra samo slaba? ***PC / 360 / wii / PS2 / GC / DS / PSP / GBA, marca***

### Metal Gear Solid 4

Solid Snake je zrel za pokoj – toda v dom ga kani Hideo Kodžima poslati v zlati kočiji, saj obljublja, da bo to njegov zadnji in najboljši MGS. V ta namen je razvil koncept 'vojne kjerkoli', kjer bo Kačon misije opravljal na vseh koncih sveta, dasi so dosedanji filmčki – grafično in scensko špehtakularni kot vedno – razkrili le arabsko-puščavski



okoliš ter par novih mehanik. Ena dotičnih bo mimetična tuta, ki zna posnemati barve ozadja, kamor se Snake stisne (nadgradnja mimetičnih kožic iz Jedca kač), druga pak očitno simbiotičen odnos z zvestim Otaconom oziroma njegovim utelešenjem v obliki mini robota. Vrnil se bo kup likov iz prejšnjih delov z zdaj slaboritnim Raidenom na čelu, tako da se bo moral Kodžima kar potruditi, da bo polovil in logično strnil vse niti pripovedi, ki se je tako fantastično začela z MGS1 na prvi igralni postaji. Če komu sploh lahko uspe, more njemu. ***playstation 3, letos***

### *Devil May Cry 4*

Vajo poznamo: vihtenje mečev in pištol v bližnjih obračunih z demonskimi sovragi v gotski okolici. Tokrat bo glavni lik belolasi Nero – čeprav Dante ne bo izostal – ki bo vihtel rezilo in dvoceven revolver, imenovan Blue Rose. Njegova desna roka bo demonska in mu bo nudila razturajoče moči, recimo poteg oddaljenih peklenščkov k sebi in njih zatlačenje v tla. DMC4 naj bi bil spočetka lažji kot trojka, vendar bo za končanje zahteval enako predanost kot trojka. Ja, izvirna za PS2, ne pusi edišn za PC. ***playstation 3, letos***

### *Bioshock*

Odkar so Irrational Games prvič naznanili neuradnega potomca lastne legende System Shock 2, je pod mostovi odteklo dosti mrtvih trupel. In vendar je Bioshock še vedno zavit v rahlo tančico skrivnostnosti. Načrtno, kajti Kevin Levine, duhovni vodja ekipe razvijalcev, hoče razkrivanje misterijev utopičnega podmorskega mesta Rapture, kjer so stvari šle po, hm, vodi, prepustiti igralcu. Igro zavestno oglašujejo kot prvoosebno streljačino, kajti komercialni uspeh se jim ne gnusi, vendar bo Bioshock dosti več kot to. Jakim frpjskim elementom, kjer prednjačita razvijanje posebnih znanstvenofantastičnih talentov glavnega lika in nebroj modifikacij orožja, bodo ob strani stali življenjska umetna pamet mutiranih prebivalcev, hud dizajn tonečega okolja in srhljivo-vzdušna pravljica o propadu človeškosti. Če bi se radi potopili, vsekakor izberite Rapture! ***PC / xbox 360 / PS3, junija***

### *God of War 2*

V uvodni sekvenci Boga vojne 2 zremo Kratosa, ki z božanskega prestola opazuje, kako njegova armada oblega antično mesto – nakar se, nezadovoljen s količino radostne destrukcije, nad naselje spusti v obliki vse teptajočega velikana. Vam prizor budi spomine, igralci izvirnika? Moral bi, sicer pa bo za to poskrbela krvošpricna mlatilna akcija, ki kani zmes besnega udrihanja po gumbih in premišljene rabe kombinacij ponesti na naslednji nivo. Nova bodo hladna orožja, recimo barbarsko kladivo, s katerimi bo zlobni grški vojskovodja obglavljal minotavre in druga mitološka bitja, in nove bodo magije, dočim bo GoW2 očitno spet med najlepšimi igrami na PS2. Razveseljivo je, da bo standardna izdaja vsebovala dodaten plošček z dokumentarnim materialom o kovanju igre. ***playstation 2, aprila***

### *Alone in the Dark*

Atarijev poskus oživitve nekoč vodilne franšize preživetvenih grozljivk se bo nadaljeval letos, ko izide petica. Znano je, da bo šlo za akcijsko usmerjeno srhljivo pustolovščino, kjer akcija ne bo nujno v obliki streljanja. Obilo bo denimo tombraiderske telovadbe izven in v notranjosti poslopij, ki obkrožajo newyorški centralni park, koder (v in pod njim) se bo špil dogajal. Takisto ne bo manjkalo strahu, vsled edinstvene predstavitve pa naj bi se igralec počutil kot v epizodi nadaljevanke 24. ***PC / xbox 360 / PS3, letos***

### *Grand Theft Auto 4*

Tekel bo na motorju RAGE, ki poganja Rockstarjev Table Tennis (pomeni to misije, kjer bomo morali kot mafijski pinkponkaš z loparji sesuvati bandite in jim v očesne dupline tlačiti žogice?), obe verziji pa bosta čez net kasneje dobivali lastno dodatno vsebino. Nič ni slišati, da bi ga naredili za PC, ampak najbrž ga bodo. ***xbox 360 / PS3, oktobra***

### *Metal Gear Solid: Portable Ops*

V tretji inkarnaciji serije MGS za PSP bomo spremljali geste Naked Snaka, ki se po dogodkih iz trojke odpravi na lov za odpadniškimi pripadniki specialne enote FOX. Ob preverjeni tretjeosebni plazniški akciji bo poglavitni element malodane pokemonsko zbiranje premaganih in spreobrnjenih nasprotnikov. Te bo moč združevati v največ štiričlanska moštva in jih poslati na teren, kjer bodo spremljali Kačona in mu pomagali do lažjega napredovanja. Zbirko pomagačev bo moč bogatiti tudi po spletu, bodisi s prostim izmenjevanjem, bodisi z zmagovanjem v mrežnih načinih. Končno igra, ki bo prodajala PSPje, rajt? *bežimo* ***PSP, aprila***

### *Crackdown*

Kaj bi si lagali: Crackdown je za širše množice postal res zanimiv šele, ko je padlo oznanilo, da bo omejena količina izvodov igre vsebovala kodo za spomladansko beta testiranje Hala 3. Škoda, kajti ta klon GTA-ja po svoje kar obeta, dasi je takisto res, da je demo rahlo ohladil upe o najhudejšem naslednjegeneracijskem peskovniku. Obrobljena barvita grafika ter fizika bosta na nivoju, metanje avtomobilov, preskakovanje stolpnic, sprožanje verižnih eksplozij in ostale superčloveške sposobnosti junaka pa bodo oh in sploh. A sklepajoč po demu so avtorji pozabili na napredno strukturo misij, saj se jih večina vrti okoli starodavniškega streljanja in vozakanja. Bomo videli zdaj zdaj. ***xbox 360, februarja***

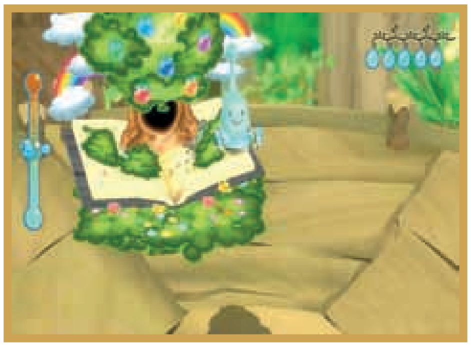
### *Too Human*

Kako rečemo špehasti masi, ki se hvalisa, blebeta in obljublja nemogoče, naredi pa nič pametnega? Denis

Dyack. Internetni forumi so polni šal na račun vodje grupe Silicon Knights, ki Too Human obljublja že od časov nintenda 64. Prehod na 360ico in Epicov pogon UE3 igri ni dobro del, kajti zgodnja verzija, ki so jo novinarjem pokazali na lanskem E3ju, je bila zanič. Porazna kamera, polomljen arkadni mlatež, ki se je v grobem zgledoval po Devil May Cry, bedna animacija, kup hroščev. A če bi do izida vse to popravili, bi znal biti špil nekaj posebnega, saj je futuristična zgodba, v kateri se mešatajo kri, koža, tehnologija in nordijska mitologija, stilsko jako privlačna. Nekdo še verjame vate, Denis! ***xbox 360, letos (vushde)***

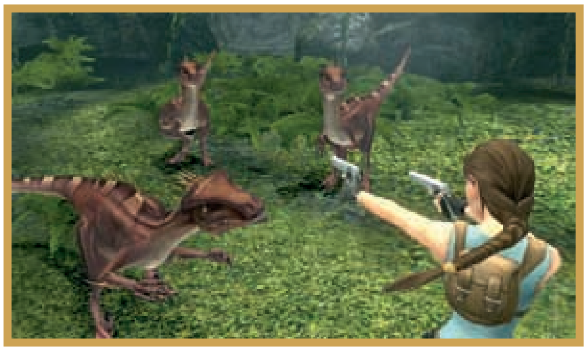
### Dewy's Adventure

Konamijeva grupa, ki je udejanjila Elebits, je že najavila tudi svoj naslednji projekt. Dewy's Adventure bo nenavadna, na Kirbyja spominjajoča ploščada, kjer bomo junačku v podobi kapljice rose pomagali pri izgonu zla iz pravljične dežele. Daljinca bomo držali počez in z nagibanjem sukali 3D svet, po katerem bo Dewy polzel in reševal eno uganko. Stresanje v vodoravni smeri bo povzročilo potres, mahanje sunke vetra in ogromno drugega. Luštko bo s spreminjanjem temperature lahko prehajal med agregatnimi stanji in recimo mutiral v puhek vroče pare ali kaj ključnega zamrznil. Obljubljajo pisano in navdihujočo igro s posebnimi, večigralstvu namenjenimi stopnjami ter njih urejevalnikom. Precej pozornosti bo posvečene šik videzu. ***wii, koncem leta***



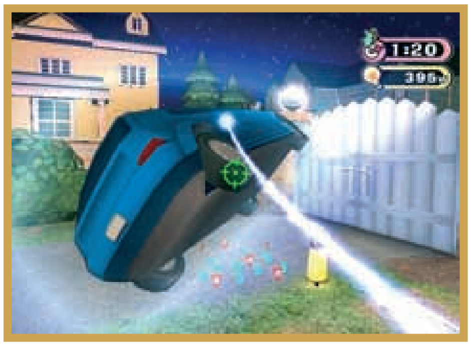
### Tomb Raider Anniversary

Čeprav bo Anniversary izšel prepozno, da bi bil poklon deseti obletnici rojstva velejoškov Lare Croft, bo pač oznanil enajsto. Tako kot Legend ga razvijajo pri Crystal Dynamics in jim pomaga izvirni avtor, Toby Gard, kar ni nič čudnega, saj gre za obnovljeni prvenec iz leta 1996. Vendar pa Eidos poudarja, da reč ne bo enostavna konverzija z novodobno grafiko na Legendovem motorju, marveč da bo vsebovala nove lokacije in izzive, stare puzle pa naj bi imele sveže rešitve. Ja fajn. Slabše od Angel of Darkness verjetno ne more biti. ***PC / PS2 / PSP, spomladi***



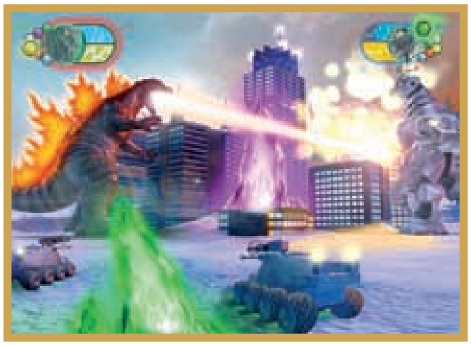
### Elebits

Pikmini za wii sicer še niso napovedani, kar nas čudi. A dokler ne pricvrkutajo, bo željo po manipulaciji drobnih bitjec skušal zadovoljiti podobno nenavaden in veliko obetajoč naslov, Elebits. Elebitki bodo prisrčni škratki elektrončki, iz katerih svet črpa svojo energijo. Nekega dne se bodo skujali in se poskrili, kar bo povzročilo električni mrk. Seveda jih bo treba poloviti, zato si bomo opasali posebno puško. Bljuvala bo protitežnostni žarek, s katerim bomo ob iskanju (ne)pridipravčkov dvigali praktično vse, od lončnic prek avtomobilov do celih hiš. Igra bo imela v ta namen vdelan močan fizikalni motor, tako da bo premetavanje reči realistično in zadovoljujoče. Luštna in izvirna prvoosebna streljanka, torej, kjer bo za premikanje skrbel nunčakov goban, dočim bomo za vodenje merka v zaslon molili črnogorca. Zadevo se bomo lahko šli tudi v več, pri čemer bo en nadzoroval kamero in bodo ostali sočasno nažigali. Stopnje bodo časovno omejene, lahko pa bomo v urejevalniku izdelali take po lastnem okusu in jih po internetu delili z drugimi. ***wii, junija***



### Godzilla: Unleashed

Atari, ki ima dolgoročno licenco za Godzillo, je napovedal novo totalno destrukcijo z mutantskim japanskim zavrom v glavni vlogi. Mahali, tacali, opletali z repom in kurili bomo urbane predele, zraven pa se bomo spopadali še z drugimi velikanskimi beštijami in roboti. Bistvo bo pustiti za sabo popolno razdejanje. Špil, ki je v vsej veličini napovedan le za Nintendovo konzolo, kar bosta spremljali drkamožni ediciji, bo spominjal na številne japonske filme ter risanke s kolosalnimi bitji. Ciljni publiki primeren bo tudi občutek. ***wii / DS / PSP, jeseni***



## Zvrst: tiča vun!, eeekhm, čreva na plot!

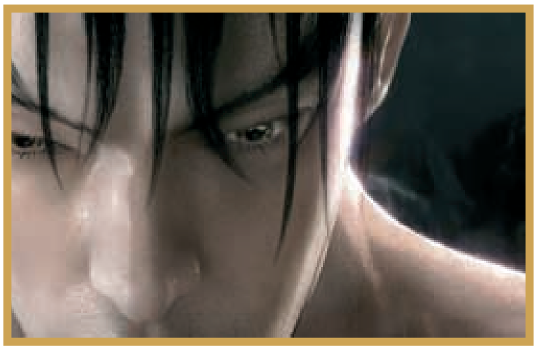
Boste v pretepaških arenah počeli isto kot že leta poprej? Na hardveru za šeststo evrov? Jaaaa! Jaaaa! To hočete! Bo pa grafika hudo lepa. In joški se bodo potresavali v HD. Mimogrede, na oddelku s starinami imamo še nekaj kosov Moonstone: A Hard Day's Knight in Barbariana, če si kdo slučajno zaželi nekaj, kar ni azijsko-repersko-risankastega. Ne, krst ne prodajamo. Srčnih spodbujevalnikov tudi ne.

### Virtua Fighter 5

Asa, asa, asaaa! Inovacij v slogu zlomljenih udov in krvavenj VF5 seveda ne bo prinesel, saj mora zadovoljiti preveč fanov. Gre pač za evolucijo štirice (evolucijo evolucije, heh, če za izhodišče vzamemo VF4

eva
Koliko ljubezni potrebujemo za dober seks in koliko seksa za ljubezen?
Ljubezenske lekcije znanih Slovencev
Ideje za valentinova darila in moda za zaljubljene
REVIJE
V prodaji od 27. januarja

Evo) v smislu nadaljnje dodelave izredno natančnega borilnega sistema. Norijo dodatno spodbujata dva nova lika in spektakularna grafična obleka. Reč bo najprej zunaj za PS3, ob evropskem lansiranju kakopak, avgusta pa še za xbox 360. Če bo dotična verzija temeljila na najbolj frišni, C-reviziji avtomata, bomo še videli. ***PS3 / xbox 360, marca oziroma avgusta***



### *Super Smash Bros. Brawl*

Spet se bodo risankasti lik iz Nintendove zakladnice, od Maria prek Foxa, Linka, Kirbyja in Pikačuja do Waria (ter, heh, Konamijevega Solid Snaka), masovno mužgali na interaktivnih ozadjih, uporabljali predmete in specialke ter nam dajali luštkan izgovor za večerno druženje s prijateljčki ob wiiju. Skorajda navijamo, da igra NE bi imela spletnega načina, samo da bi to prešlo v navado. ***wii, letos***

### *Def Jam: Icon*

Repersko fajterščino s primerno dozo nastopaštva in yeah-wassup-biotch-parental-advisory besedil (soundtrack bo docela necenzuriran) v tretje delajo v EAjevem čikaškem studiu, kjer so stvarili Fight Night Round 3. Tepežkarski sistem kanijo odtrgati od močne povezave z rokoborbo, čeprav bodo številni meti ostali, in povečati interaktivnost ter raznolikost prizorišč. Zanimiva poteza je večja povezava z glasbo: po ritmu basa bodo iz tal švigali plameni, udarci pa naj bi bili močnejši, če jih bo reper v ringu izvajal po ritmu spremljajoče pesmi. Se dejansko obeta Def Jam, ki ne bo karikatura reperske subkulture in pretepaškega melosa? ***xbox 360 / PS 3, marca***

### *Tekken: Dark Resurrection*

Kar se šušljalo je, realnost postavši. Ob marčevski splovitvi PS3 bo Dark Resurrection, prej PSPjeva ekskluziva, na voljo za dolpoteg iz Sonyjeve spletne štacune. Japončki zanjo plačujejo 16 $, poleg enake vsebine kot na PSPju pa zadeva podpira ločljivost 1080p (1920 x 1080 to je) za puvače z ustreznimi teveji. ***playstation 3, marca***

## Zvrst: zbod strateškega možgana

Naj za trenutek prisluhne gospa Ironija in si zarine gospoda Veselje-do-igranja naravnost v srce. Realnočasovk kaj dosti ne boste mogli kupiti, a tisto, kar bo, jadrno obeta. Tu se dejansko ne hecamo, ko pravimo: klikarite in prednaročujte, zakaj Spore in Supreme Commander sta igri, ki skorajda ne moreta razočarati. Drugače se pa tudi ne bomo sekirali, ker itak ne vračamo denarja. Šlik šlak.

### *Supreme Commander*

Kadarkoli so zadnje leto v najbolj zamaščenih pivnicah stasiti žlampalci piva razdrli kako moško o postanem žanru realnočasovnih strategij, se je pojavilo ime mitičnih razsežnosti, noseč prerokbo o odrešitvi. Glas je šel o naslednji stopnji v zgodovini omiljene zvrsti iger, o nevideni umetni pameti in fantastičnih armadah strojev iz najbolj odtrganih domišljijskih norij. Ja, na Chrisu Taylorju in kompaniji pri Gas Powered Games je ogromno breme, saj so mnogi že lačni novih strateških prijemov. Poleg tega je Chrisu pred slabimi desetimi leti že uspelo s Total Annihilation, zaradi česar gredo pričakovanja više od trajektorij jedrskih balističnih raket, s katerimi bomo obmetavali sovrage. Gigantske armade stilistično totalno popolnih železnih monstrumov, totalno odmakljiva kamera, totalno napredne formacije? Sodeč po beta verziji ne gre za novi prihod Optimus Pri ... erm, Kristusa, a so lep delež obljub kljub vsemu izpolnili. Ker pa je izpiljenost odvisna od zadnjih tednov garanja, bomo lahko o supremaciji Supreme Commanderja nad našim prostim časom gotovi šele konec meseca. ***PC, februarja***

### *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*

Lajna, lajna. Tiberijske vojne se bodo odvijale leta 2047, Kane je od mrtvih vstal in špil se bo v režiji EAjevega losangeleškega studia vrnil h koreninam. Sprememb realnočasovniške formule ne gre pričakovati, tretja stran pa naj bi bila zunajzemeljska. Motor bo silovito posodobljen SAGE, ki poganja The Battle for Middle-earth, kajpak ne bodo umanjkale filmske vmesne sekvence s polzvezdniško zasedbo, kot je Josh Halloway, Tricia Helfer, Michael Ironside, Billy Dee Williams in, yeah baby, Joseph D. Kucan. (Skrivne četrte strani, Udbe, niso potrdili.) Igra bo na voljo v nič manj kot treh izdajah: prednaročniški, običajni in specialni Kane Edition z mnogo dobrotic. Za več preberite intervju v Jokerju 160. Ava. ***PC / xbox 360, marca***

### *Spore*

O tej prelomni igri smo nazadnje pisali septembra v raportu iz Lepziga. Tam je v EAjevem šupku legendarni simovec Will Wright nam pressijem do tal položil jezik z enourno predstavitvijo izredno na široko zastavljene večfazne bogovščine. Saj veste: celično življenje na planetu, pa razvoj v organizme, pa civilizacije, pa odrin v vesolje, pa bluz med galaksijami. Vizija te igre je res neverjetna. Paca jo že sedem let, zadnji dve intenzivneje, in vanjo je vložil za vsaj en Burj Dubaj resursov. Datum izida še vedno skrbno skriva, naj-

več špekulacij govori o tretjem četrtletju tega leta, se pravi poleti ali jeseni. O napredku vkupdevanja od avgusta sem skoraj ni bilo novic, prikapljala pa je na dan sladostrastna podrobnost: spremljevalno glasbo piše sam Brian Eno, masterbwana elektronske ambientalne muzike in mentor Dawida Bowieja ter U2. V Spore bo testiral svojo zadnjo inovacijo – neponavljajočo se spremljevalno glasbo. To bo dosegel s kratkimi zaključenimi glasbenimi stavki, ki jih bo kombiniral z lastoročno kodiranimi algoritmi, da se na daljši rok ne bo noben del skladbe ponovil. Posledično naj bi tako pripomogel k razbitju morebitne naveličanosti uživanja popolne svobode, ki jo bo v kasnejših fazah omogočal Spore. Hu-do. ***PC, letos***

### Jagged Alliance 3

Serija Jagged Alliance je ena najbolj igranih na računalnih in jo marsikdo besno nadleguje še sedaj. Založnik Strategy First je po blamaži z ruskimi razvojnimi studiji klepanje prenesel pod svoje okrilje in dolgo pričakovani tretji del naj bi videli še letos. Vendar razen dejstva, da bo uporabljal pogon iz Silent Storma in gostil kopico najemniških združb, ni znanega nič določenega. ***PC, kmalu***

### Halo Wars

Ni sicer ziher, da bodo Halovske vojne nared letos, toda Bungie so obelodanili, da je izdelek že v igralni obliki in da seka. Držimo pesti. Drugače je zadeva pač realnočasovka v Halovem svetu; natančneje, odvijala naj bi se 27 let pred prvim stikom ljudi s Covenanti. To pomeni, da bomo vodili križarko Spirit of Fire in prašili rit vesoljčkom. Špekuliramo: gradnja oporišč po raznoterih planetih, nadzor tako nad talnimi enotami kot nad vesoljskimi plovili. Ni še znano, ali bomo lahko igrali kot Covenanti. Čeprav je Halo Wars zaenkrat ekskluziva za 360ico, ni vrag, da je ne bi naredili tudi za PC. ***xbox 360, letos***

### Universe at War: Earth Assault

Ker razvijalci najraje ostajajo zvesti svojim preizkušenim prijemom, je naslednji projekt grupe Petroglyph (Empire at War) nova realnočasovka Universe at War, ki jo klepljejo za Sego. Finta bo v zaustavitvi alienske prevlade nad planetom, kar pomeni dosti klasično RTSjevsko izkušnjo z gradnjo oporišča, napredovanjem tehnologije, kopičenjem vojske. Dogajanje bomo spremljali na veliki strateški karti, ki bo predstavljala Zemljo (= vesolje v EaW), in se nato odpravljali na posamezna bojišča (= planeti v EaW). Naj bi pa to bilo izboljšano z močno nadgradljivimi enotami in svetom, ki si namerava zapomniti dogodke. Če bodo prišleki iz vesolja kje razsuli kako mesto, bodo ruševine še vedno tam, ko se boste na dotični karti zopet pomerili s tentaklovci. Multiplayer pa naj bi bil vsled te stalnosti bolj podoben spletnemu frpju kot običajni realnočasovki. Pogumni načrti, ni kaj. ***PC, jeseni***

## Zvrst: kršenje cestnoprometnih predpisov

Pozor, edinstvena ponudba: če si vnaprej privoščite komplet katerihkoli treh naslovov od sledečih, damo zraven vudu lutko policaja, zavojček igel, namočenih v kobrin strup, in repliko radarja z macolo vred! (Za hrbtenične poškodbe poštarja je pristojno okrožno sodišče v Ljubljani.)

### Test Drive Unlimited

Na trenutke te prime obup, ko gledaš izid tako obetavnega špila, kot je TDU, drseti iz meseca v mesec. Zdaj je namreč datum izida marec. A če gre soditi po januarski odprti beti, v kateri smo kajpak sodelovali tudi mi, reč potrebuje le še močan potres nad rešetom, da iz nje popadajo vsi hrošči, in bo nared. Pecejeva predelava najboljše dirkačine lanskega leta je bila že prejšnji mesec odlična in je na solidni mašini tekla kot urica v ločljivosti 1680 z vklopljenim osvetljevanjem HDR ter glajenjem robov, kar je osvežitev po dolgem obdobju čeških konverzij z XB360. Igralnost ostaja na visoki ravni in jo tvorijo dobra fizika, soliden realizem, tamagočijevsko kopičenje avtov in izpolnjevanje raznolikih izzivov širom podrobno povzetega havajskega otoka. Občudujoče je v beti delovala s puščavniško neločljivo zvezana nalinijska plat, ki je prek GameSpyevih strežnikov nudila primerljivo izkušnjo s servisom Xbox Live. Če damo na stran malenkosti in se ne usajamo nad odsotnostjo poškodbenega modela, lahko imamo Test Drive Unlimited za utelešenje sanj starih navdušencev nad Need for Speedom in njegovim nekdanjim mojstrskim lovljenjem ločnice med realizmom in dostopnostjo, med trudom ter vzdušjem. Vredno ga je čakati. ***PC / PS2, marca***

WINDOWS
DOORS
START
REAR VIEW
HORN
BACK

### Forza Motorsport 2

Xbox 1 je nemara mrtev, toda izročilo živi. Forza Motorsport, izredna dirkačina, ki je v marsičem paragon konzolastičnega tiščanja plina – med drugim je uvedla dinamično dirkalno črto in vsebovala poškodbe – bo maja naposled dobila zasluženo nadaljevanje za 360ico. Nič manj kot tristo licenciranih avtov bo v njej – ferrarijev nemara ne, zato pa skyline GT-R, acura NSX, BMW serije 6, lancer evo VIII, viper, lamborghini gallardo ... Vsebovala bo štiri izmišljene steze in osem prog iz resničnosti, med njimi Nurburgring Nordschleife, Tsukubo, Suzuko in Mugello. Obljubljene so močno napredna fizika in poškodbeni model, podpora volanu, spreminjanje kozmetične zunanjosti avtomobilov, stalnih 60 sličic na sekundo in nalinijsko spremljanje dirk v vlogi TV-gledalca po vzoru Project Gothama 3. Največji kešatorji pa bodo lahko v krogu postavili več xboxov 360 in televizorjev ter tako simulirali pogled v polnem krogu. Microsoft, pohodi plin in dostavi nam že tole! ***xbox 360, maja***

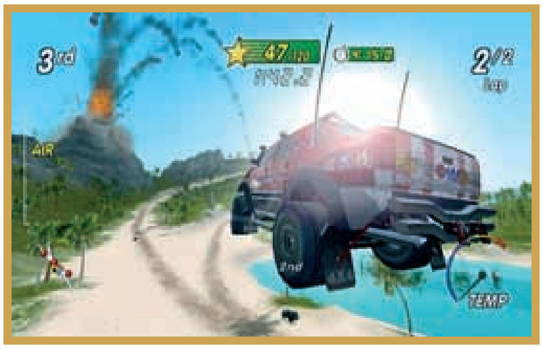
### Sega Rally Revo

Osem let mineva od zadnjega spopada med lancio ter toyoto in skrajni čas je, da nam Sega postreže z novim relijem. V 'revolucijski' izvedenki integralka, celi-

ca in stratos resda ne bodo osrednji dirkalniki, saj bodo v prvi vrsti sodobne specialke, vseeno pa bodo vključeni, vkup še z nekaj ostalimi starostniki. Poslanstvo igre bo stoodstotna zabava, kar pomeni arkadno vožnjo v krogih, zaletavanje z nasprotniki in ništrc mehaničnih posegov. Bolj kot z realizmom se trudijo s podobo in poudarjajo spreminjajočo se podlago. Kolesnica, ki jo bomo naredili v blatu, bo tam tudi v naslednjem krogu. Bo to dovolj za 'revolucijo'? Mimogrede, Revo delajo v Seginem novem, neizkušenem britanskem studiu. **PC / 360 / PS3, septembra**

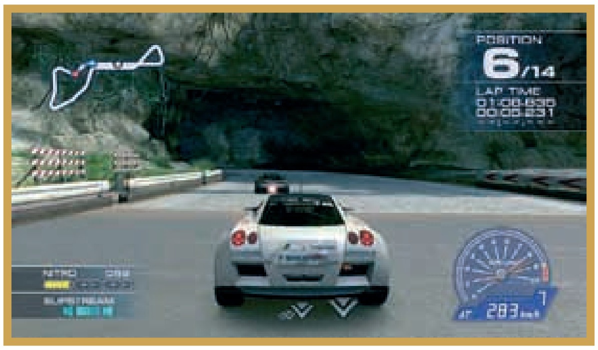
### Excite Truck

Kros s kravami v Wii Play je bil belinčkov prvi in presenetljivo nalezljiv korak v svet sekanja ovinkov. Excite Truck bo pograbil uspešno zamisel z nagibanjem počez obrnjenega daljinca in ga zapregel za šofiranje kamionov čez drn in strn. Okrogla gumba pod desnim palcem bosta plin in zavora, medtem ko bo lop po križcu dal pospešek. Če bomo z njimi pretiravali, se bo karjola pregrela, zato jih bo treba izkoriščati s pametjo. Bistvo bodo triki, kakor nenavadno se to v navezi z dostavnimi kebri že sliši, in obilovali bodo (s)kakalni kupi zemlje, noro frčanje po zraku & trdi pristanki. Dober štos kanijo biti dobrote za instantno preoblikovanje pokrajine z rampami, ovirami in drugimi vratolomnimi izohipsami. Brstenje terena bomo lahko uporabili za radostne skoke v luft ali za grenenje življenja rivalom. Tudi živih, a žal le v dvoigralskem načinu na prepolovljenem zaslonu. **wii, februarja**



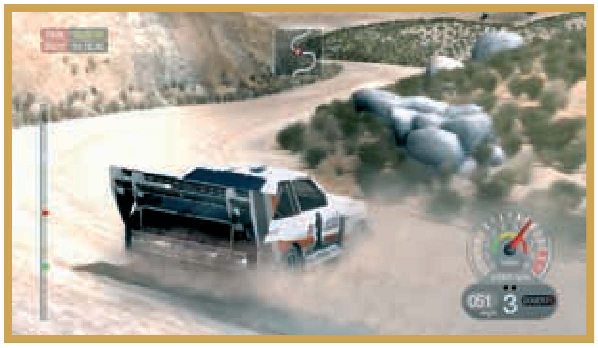
### Ridge Racer 7

Pašlušte zej ka wam jest tu pawim! U Ridž Rejserju sidn je bama spit arkadnu tišal duokr bu le šlu, skur tuk kat Kus guor pa Zal. Šterdeset zmišlenih autov u kwajestwim kulk uariacijah (mende 375.000) nam čeje dat pa dvaindvajst staz pa inštalacija na hard disk pa taužnt usndeset pe grafika pa ful fulka na internetu za dirkat pa še kar u ridu grafika. Pa sam edn na switu bu luohku jemu imi Ridž rejsr pa finta bu spit u driftejnu pa turbaku. Pa una škurta Reiko Nagase al kwa je ži bu tut nut. Nu tu je tu, zdej bama sam še niki rjekl: SNIH SNIH SNIH SNIH! Tut če u auspuhu, orkodindijo. **playstation 3, marca**



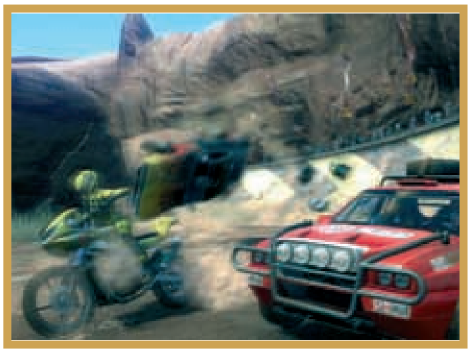
### DIRT: Colin McRae Off-Road

Dosti o DIRTu je že znanega in zapisanega: na novo spisana grafična in fizikalna koda, nemalo vrst podvigov (brzinci, dirkanje po zamrznjenih jezerih, kros po blatu ter sipinah, arkadne krožne dirke z zaletavanjem), povratek Colina McRaeja na dirkaški sedež pod žarometi. A s tem, ko se bliža zdaj menda trdno zakoličeni junijski datum izida, se razkrivajo še nove podrobnosti. Fizikalni model je recimo napreden in v velikih detajlih dinamično simulira razčefuk ob nesrečah, kar pomeni nič več vnaprej pripravljenih zalet-animacij, takisto pa je močno simuliran stik s podlago, kar kani doprinesti k življenjskemu otepanju bolidov. Ker za zvok skrbijo bivši oskrbovalci Burnouta in Blacka, bo vse skupaj tudi zvenelo dobro. **PC / xbox 360 / PS3, junija**



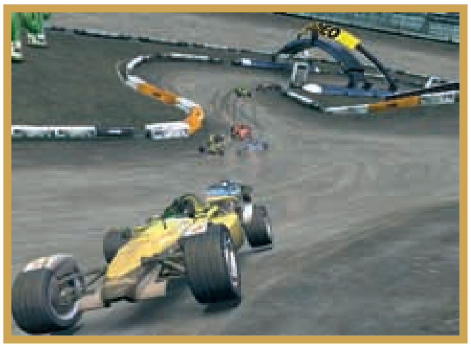
### MotorStorm

Da dirkalnih iger ne gre jemati preveč resno, bo kmalu po evropskem izidu tretjega črnega monolita skušal dokazati MotorStorm. Ta arkadna čez-drn-in-strn dirkačina je od zloglasnega vnaprej pripravljenega filmčka izpred skoraj dveh let napredovala do te meje, da je danes z njim malodane primerljiva! Predstavitev je res čeljust spuščajoča, najsi gre za modele dirkalnikov iz sedmih kategorij (avteki za rally, motocikli, buggyji, kamioni ...), oči odpirajoč dizajn dveh ducatov kanjonskih prog, perfektno osvetljevanje in senčenje tako na dnevnih kot na nočnih dirkah – ali za odlično fiziko ter zabavno umetno pamet, ki sta povod za prerivanje in spektakularna razletavanja vozilc. Pa to blato, ki frči naokrog in se lepi na lesketajočo se pločevino ... **playstation 3, aprila**



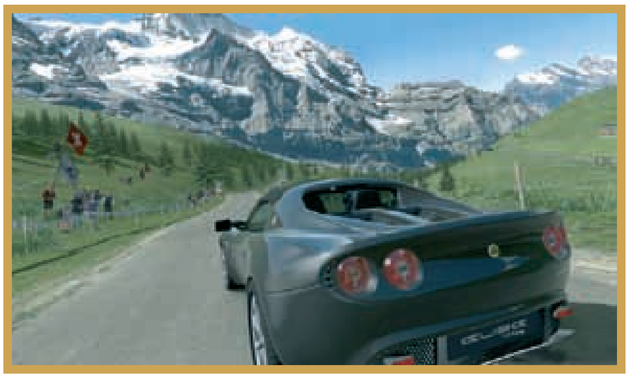
### Trackmania United

Trackmania United ne bo dosti več kot kompilacija največjih uspešnic iz te nišne, a spoštovane serije – se pravi izvirnika, Sunrisa in Nations – zabeljena z dodatnimi kosi za urejevalnik prog, frišnimi solo kampanjicami ter izboljšano grafiko za tiste z najmočnejšimi grafikuljami. Fani bodo nemara razočarani, ampak tisti, ki Trackmanie še ne poznajo, bodo v United verjetno našli najbolj prijazno vstopno točko v ta dirkalni fenomenčič. **PC, marca**



### Gran Turismo HD

GTHD ni nič drugega kot okleščen demo bivšega Vision Gran Turismo, ki ga lahko Japonci in Ameri že zastonj stegujejo s Playstation Networka, Evropejci pa ga bomo ob izidu PS3. Ena poštena alpska proga Eiger Nordwand v dveh različicah in deset avtov (s po



dvema variacijama za slehernega) je vse, kar je ostalo od nekdaj ambicioznega projekta. Umrl je tudi nalinijski način, se bo pa dalo prvič v zgodovini serije GT voziti ferrari in navsezadnje bo vse skupaj zastonj. ***playstation 3, marca***

### Burnout 5

»Vemo, da pristaši serije pričakujejo kvalitativni preskok in nočemo jih razočarati. Če ob prvem srečanju z nesrečo v Burnoutu 5 ne bodo ostali odprtih ust, rekoč 'Evo, zaradi tega sem nabavil PS3!', naše poslanstvo ne bo izpolnjeno.« Tako Criterion o petem delu najbolj odbite (dobesedno) dirkaške serije. Ampak na 80 in več kosov razletavajoči se konjiči bodo le ena od naprednih pritiklin naslova, ki ga na frišno gradijo od temeljev gor za next-gen konzole. Navdušiti bi znal zlasti odprt svet, saj se bo moč po ulicah in podeželju Paradise Cityja pojati kjerkoli & kadarkoli. Manj zamudnega skakanja po menijih, več dirkanja? Odobravamo! ***xbox 360 / PS3, letos***

### Burnout Dominator

Medtem ko bo Burnout 5 franšizo skušal zapeljati na nova pota, se bomo v Dominatorju vrnili na stara: v čas, ko so v Burnoutu bolj štele vozakarske sposobnosti kot zabijalne. Izmikanje prometu in vijuganje med gnečo bo spet bistvenega pomena – tudi v svežem načinu maniac, kjer bo špil nagradil igralca, ki bo najbolje simuliral vožnjo ponorele osebe. Povratek k dirkaškim koreninam serije zveni kot dobra ideja. Škoda, da ima zadnjo besedo EA. ***PS2 / PSP, marca***

### Fatal Inertia

Ta futuristična dirkačina na prvi in vsak naslednji pogled deluje kot mešanica med F-Zerom, MotorStormom in dirkami z lebdečimi bolidi iz Star Wars Episode 3. Temelj naj bi bila orenk fizika, ki bo poskrbela za to, da bodo učinki orožij, s katerimi bo moč opremiti hudo nadgradljive ladjice, očitno vplivali na igranje. Raketa, ki jo bomo namerili v kamnat zid, bo recimo sprožila plaz, ki bo morebiti zasul drvečega nasprotnika. Salva natančno izpljunjenih namagnetenih izstrelkov, ki se bodo zalepili na krilo letalca pred nami, bo le-temu otežila nadzor nad vozilom. In podobno. Spričo imena založnika (Koei) dvomi ostajajo, a če bo šlo vse po planu, nas čaka igra, ki nas bo zabavala do prihoda next-gen Wipeouta. ***xbox 360 / PS3, enkrat do poletja***

## Zvrst: virtualno topljenje špeha

Šport, ja. Precej samo po sebi umevno. Steroide in mastno salamo z bradavicami komaj rojenega vepra za močna stegna lahko kupite na posebnem oddelku.

### Mario Strikers Charged

Do prve spletno podprte igre za wii se bomo še malo načakali, a bo potem žurka toliko bolj nora. Charged bo nadaljevanje sličnega marioidnega nogometa s kocke in bo prineslo marsikaj novega. Za okroglino se bosta podili moštvi petih igralcev, kjer bo kapetanov na izbiro več kot prej, med seboj pa bo moč mešati žogobrcarje z različnimi lastnostmi. Saj veste, po tistem znanem Nintendovem sistemu z lahkimi in okretnimi pa brdavsastimi ter štorastimi. Igrišča bodo seveda pisana, židana in smrtonosna, prav tako so si avtorji dali duška s specialkami. Te bodo namesto ene megaklofute razsekane na več manjših, a nič manj podivjanih strelov na gol, ki jih bo nesrečni vratar skušal ubraniti v posebnih podigrah. Daljinčno-nunčaška naveza bo poskrbela za boljši ter komodnejši nadzor in ko se nam bo zdelo, da driblanje obvladamo v nulo, se bomo šli pokazat na splet. Krvavih bitk bo gotovo obilo in znabiti, da bodo Strikers za wii naredili podobno, kar je Mario Kartu uspelo na DSu. ***wii, prag poletja***

### Free Running

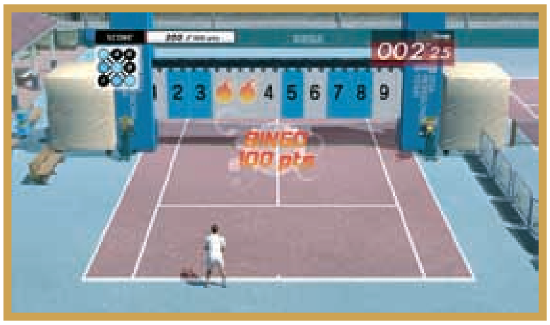
Free running je izraz, ki označuje urban šport, kjer skušajo udeleženci peš premagati ovire na kar najbolj gladek in zvezen način – če ste videli Madonnin video za komad Jump, vam je jasno vse. No, špil razvijalcev Rebellion Derby, ki so ga ustanovili begunci iz Core Designa, kani simulirati prav to. Gibe bo moč po Tončkovem zgledu povezovati v čim daljše kombinacije in si tako skozi množitelje nabirati točke, uspeh izdelka pa bo odvisen zlasti od kvalitete stopenj in občutka, da počnemo tisto, česar vsled predtelevizorske zašpehanosti ne zmoremo v resnici. In ne, med komadi ne bo Jumpa. ***PS2 / PSP, marca***

### SSX Blur

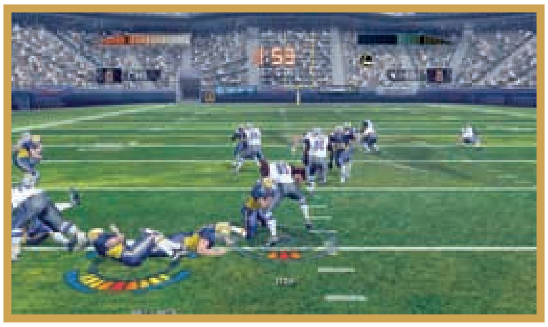
Blur bo SSX, kot ga poznamo, le da bomo snegodeskarja usmerjali z wiiljincem ter nunčakom. Nagibanje slednjega bo naredilo ustrezno z deskarjem, analogna gobica bo botrovala popravkcem, sunek navzgor bo očetoval skoku, gumba Z in C pa bodeta namenjena trikom ter pospešku. Wiiljinec bo nastopil v zraku, kjer se bo moč z njim vrteti, izvajati trike, se gristi za mošnjo, poroženelo od drajsanja po ledu, in podobno. ***wii, marca***

### Virtua Tennis 3

Sega to igro razvija ločeno: njen sloviti oddelek AM3 paca inačico za playstation 3, Sumo Digital pa one za PC, 360ico ter PSP. Vse bodo imele kul grafiko in teniško akademijo (z drugimi besedami: zbor mini iger) za urjenje, medtem ko novinarske bete izdajatelju velijo, naj poskrbi za večjo natančnost udarcev, saj je ta zaenkrat malo plavajoča. No, zvezda med verzijami bo vsekakor PS3jeva, saj kani ta z ustrezno



menijsko izbiro požegnati nagibalne sposobnosti ploščka sixaxis. Premikanje tenisača se vrši z nagibanjem joypada, udarcem pa botruje mahanje, čisto v wiijevem slogu. Kako se bo prijem obnesel v polni inačici in koliko bo všečen? ***PC / xbox 360 / PS3 / PSP, spomladi***



### *Dead or Alive Xtreme 2*

Japonski policiji pri nabiranju indicev proti Tomunobuju Itagakiju, šefu grupe Team Ninja, ki ga je sodelavka obtožila spolnega nadlegovanja na delovnem mestu, ni treba iskati daleč. Dovolj je pogled na Dead or Alive Xtreme 2, tamagočijevsko simulacijo na izmišljenem tropskem otoku, kamor so se naselile obdarjene prasice, ups, dečve, ki sicer nastopajo v pretepaški seriji DoA. Sekvel se postavlja s kopico novih mini igric, med katerimi sta odbojka na pesku in vodno glisiranje z motorčki igralna čez Live, dočim bodo fetišisti veseli 300 kopalnih kostimov ter 170+ dodatkov, s katerimi bo moč okinčati telesca babur. Najpomembnejša pridobitev nadaljevanja je kajpak joškotresna fizika, ki po novem računa premike posameznega jozeljna! Tres, tres, drk, drk, špric. ***xbox 360, februarja***

### *NBA Street Homecourt*

Da bo v naslednjo generacijo vstopil tudi NBA Street, dvomiti ni šlo, in evo nam ga evo. Pogled se bo zdaj obračal za 360 stopinj, igranje pa bo precej v slogu treh predhodnic, z gamebreakerji vred, le da bo Homecourt prinesel nekaj prednastavljenih akcij in večji poudarek na obrambi ter fizičnih lastnosti igralcev. Demo za xbox 360 je obetaven in marca bomo zopet slemali kot opice. Tokrat trikrat žgane. ***xbox 360 / PS3, marca***

### *Blitz: The League*

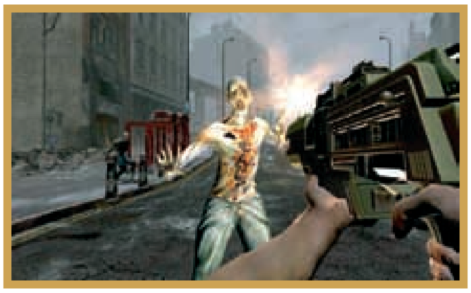
Blitz bo v brezkompromisno arkadnem slogu in, jasno, treh dimenzijah predstavil ameriški nogomet na steroidih. Med igranjem bomo lahko upočasnili čas in tako židano demolirali člane nasprotnega moštva, med tekmami pa naj bi bilo moč sodelovati v zakulisnih političnih skečih. Izkušnja naj bi bila tako daleč od fer igre, kolikor bo le mogoče, in ne dvomimo, da bo zabavna. ***xbox 360, februarja***

## Zvrst: obliteracija zmajev

Ma se hecamo, ker zmajev je todle res malo ratalo. Iz klasičnega D&Dja smo tako silovito zavili proti japonski in znanstveni fantastiki, da nas ne bi ujel niti najhitrejši velekuščar. Zato si obetamo kup EUR od enega dela občinstva, pa nič EUR od drugega. Morda potem naslednje leto, ko pride Dragon Age. Tisto bo pravi EXP za zmajepike.

### *Hellgate: London*

Težko si je predstavljati igro, ki je na slikah videti kot tipična akcijska streljanka, v resnici pa bo zahtevala le malo natančnosti in refleksov. Hellgate: London bo namreč igralno bolj kot Doomu in kompaniji podobna Diablu, kar ob dejstvu, da jo razvijajo sami bivši Hudičevčevi avtorji, ni nič čudnega. Zaplet veli, da so leta 2020 peklenske sile napadle Zemljo, in ker so hudiki neobčutljivi na svinec, so hitro zmagali. Edini, ki se jim zoperstavljajo, so arkana orožja vihteči potomci templjarjev, ki imajo bazo v londonski podzemni železnici. Eden njih bo tudi naš sveti bojevnik, katerega ustroj bo pogojevala trojica poklicev. Lik bomo po zgledu frpjk vseskozi vežbali, podobno nadgradljiva bo tudi oprema. Na voljo bodo številni kvesti, nebroj rogatcev vseh dimenzij, še nerazkrit nalinijski sistem špilanja in predvsem spektakularna predstavitev pekla in ruševin otoške prestolnice. ***PC, oktobra***



### *Dragon Quest IX*

Veliko presenečenje je bilo že to, da bo DQIX izšel le za DS. A s tradicijo naj bi devetka pometla tudi na igralni ravni, saj naj bi po zgledu Final Fantasy XII opravila s poteznimi boji in naključnimi boji. Špil bo hkrati vseboval večigralstvo po brezžični povezavi, tako da bomo prvič v zgodovini serije DQ igrali s frendi. Medtem ko se veliki N veseli vrnitve izgubljenega otroka, pa se pojavljajo vprašanja, ali bo ročna drkalica sploh sposobna prebaviti tako obširno igro, kot so si jo zamislili. ***DS, koncem 2007***

### *Zelda: Phantom Hourglass*

Nova Zelda za DS, ki jo čakamo ko blesavi, bo izdelana v podobnem grafičnem slogu kot Wind Waker, z 2D, od zgoraj gledanim igranjem, a s trirazsežnimi liki ter okolico. Kot v Budilcu prdcev, ee, vetrov se bomo po morski glasini naokoli prevažali s čolnom, le da ga bo poganjala para, Struktura bo malce drugačna, saj bo moral Link po kosih napredovati skozi glavno ječo, kar bo omogočalo prebijanje skozi stranske temnice. Ker smo se pritoževali, da so nove Zelde prelahke, bodo v igri sovražniki, ki jih ne bo moč poraziti in bodo našega škrtoclja ubili z enim samim dotikom. Bomo vedeli gobcati za drugič. ***DS, koncem letošnjika***

### *The Witcher*

Ta obetavna srednjeveška frpjska sekljačina poljskega studia CD Projekt temelji na fantazijskih povestih na Poljskem nadvse priljubljenega pisca Andrzeja Sapkowskega, kar zna že v štartu doprinesti k zado-

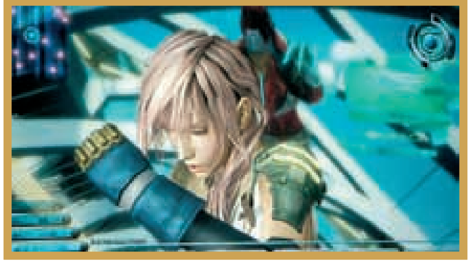
voljujoči štoriji, ki bo baje vlekla kot sestradan trol. Predvsem naj bi Zlo in Dobro ne bila jasno izražena, kar pomeni, da se nemara le ne bomo zopet srečali s tipičnimi svetlimi ter temnimi liki in moralnimi izbirami, ob katerih bi ne imel težav mravljinčar s tumorjem na možganih. V koži 'witcherja', beločupnega lovca na demone, ne bomo nikdar vedeli, komu zaupati. V redu je tudi, da špil teče na izboljšani verziji Biowarovega pogona Aurora, ki je skrbel za Neverwinter Nights. Toda igri razen pravljične dežele nimata dosti skupnega, saj bo The Witcher akcijsko naravnan. V ta namen so avtorji na pomoč poklicali poznavalca srednjeveških mečevalskih tehnik, zanimivo pa je, da bomo sekanja, bodenja in vihtenja opravljali le s klikanjem miške. Za raznolikost naj bi poskrbel ogromen nabor monstrumov ter okolij ter več kot 250 raznoterih sposobnosti. Ja, sliši se kot zanimiva mešanica klik-fešte tipa Diablo ter strateškosti iz Knights of the Old Republic in komaj čakamo, da jo preizkusimo. ***PC, maja***

### *The Two Worlds*

Letošnjik bo sušnik za sekalce goblinov. Zato je toliko več oči uprtih v projekt The Two Worlds, ki ga izdeluje poljska grupa Reality Pump, doslej prepoznana po strateški seriji Earth 21xx. Ker bomo igrali z enim samim človečkom, akcijsko pikali in sekali, pobijali merjasce ter se prosto gibali po prostrani deželi, je podobnost z Gothicom očitna. Za nameček se bomo mogli pridružiti enemu številnih klanov in izbirati, za koga od sprtih strani se bomo udinjali, od česar bo odvisen tako naš ugled v določenih skupnostih, kot potek dogajanja. Na Gothic spominja tudi zgodba, ki pripoveduje o ljudsko-orčji vojni. Bo pa po pokrajini gomazelo še par ostalih ras, recimo škratje, vilinci in kačonarji, gibali pa se bomo jahajoč raznotere živali. Vse to so zaenkrat le papirnate obljube, saj igre v akciji še nismo imeli prilike videti, vendar glede na obljube in samozavest snovalcev Svetova obetata. ***PC / xbox 360, jeseni***

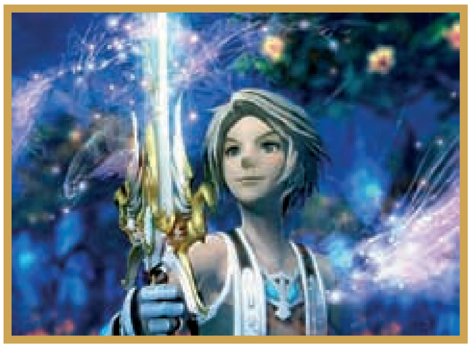
## Žaromet na:
## FINAL FANTASY XIII / VERSUS XIII

Trinajstica je vedno veljala za skrivnostno številko in pri Squeenixu se ji bodo poklonili s celo paleto špilov pod skupnim imenom Fabula Nova Crystallis, Nova zgodba o kristalu. Najpomembnejši del te zbirke je kajpak Final Fantasy XIII, ki nas bo hotel prepričati z dih jemajočo grafiko in sistemom igranja, ki naj bi omogočal nepredstavljive boje v slogu filma Advent Children. O zgodbi se zaenkrat na veliko molči, znano je le, da bo prvič po šestici glavno vlogo prevzela ženska. Babura bo imela tajno ime Lightning in se bo borila proti tiraniji oblastnikov. Hkrati s trinajstico pri skupini, ki je odgovorna za serijo Kingdom Hearts, razvijajo Versus XIII, akcijsko frpjko, ki bo sicer postavljena v isti svet kot sestra, vendar naj bi se štoriji ne prekrivali, ne dopolnjevali. Osrednji lik bo tu skrivnosten moški, zadnji potomec dinastije, ki skozi kristale vlada zadnjemu mestu na svetu. Bojevanje v Versus XIII bo bolj spomnilo na kako akcijado kot na frp, a s tipičnimi FF-elementi. Obe igri so pričakovali koncem tega leta, a producent Tetsuja Nomura je povedal, da morajo končati še nekaj drugih stvari, zato trinajstic(e) ne bo pred 2008. Pa nič.



### *Final Fantasy XII: Revenant Wings*

Final Fantasyji doslej – z izjemo X – niso dobivali direktnih nadaljevanj. A časi se spreminjajo in tako kot bo večdelna trinajstica, bo tudi saga iz XII sestavljena iz več kosov. Izvirniku za PS2 bodo v seriji Ivalice Alliance sledili kar trije špili: Final Fantasy Tactics: The Lion War za PSP, Final Fantasy Tactics A2: The Grimoire of the Sealed Hole za DS in FFXII: Revenant Wings za DS. Slednji bo direkten sekvel, kjer bo imel Vann svojo zračno ladjo in status pirata, kot navigatorka pa mu bo delala družbo Penelo. Kar se igranja tiče, bo borilni sistem poenostavljen, tako da bo monstrume moč tamaniti z najmanj napora, dočim bo grafika temeljila na gibljivih sličicah z vnaprej pripravljenimi ozadji. ***DS, letos***



### *Blue Dragon*

Ker je razvoj tega japanskega frpja nadzoroval oče serije Final Fantasy, Hironobu Sakaguči, like pa je narisal Akira Torijama, foter Dragon Balla, je projekt v Deželi vzhajajočega sonca pritegnil dosti pozornosti. Celo toliko, da se 360ica tam dva tedna ni prodajala čisto zanič, le povprečno. Medtem ko čakamo za zahodnjaško lokalizacijo, vedimo, da gre za izdelek, ki po eni strani sledi tradiciji (potezne bitke na ločenem zaslonu), po drugi pa formulo razgibava – ni naključnih srečanj, sovražniki so vidni v 3D okolici, skupine njih je moč odstranjevati v nizih, ki prinesejo bonuse ... Nekje med tradicionalnostjo Dragon Questa 8 in brzenjem FFXII, torej. Trije devedeji obljubljajo ure in ure pomiritve v obliki vsebine ter animiranih sekvenc za ljubitelje poševnookih frpjk, ki jih je novi Final Fantasy šokiral s svojim spogledovanjem z mmorpgji. Bo to dovolj? ***xbox 360, letos***

### *Fallout 3*

Že skoraj tri leta Bethesda packa Fallout 3, odkar je – bojda za dober milijon dolarjev – prevzela franšizo od umrlega Interplaya, mi pa o igri še vedno vemo en radioaktiven drek. Tekla bo v treh dimenzijah, na istem motorju kot Oblivion, in bo poustvarila stare prijeme ter tematiko: razdejano futuro, nelinearnost, zgodbo, falloutovski humor. ***PC / xbox 360, letos***

### *Mass Effect*

Za ZF-frpjko Mass Effect Bioware obljublja ogromno vesolje z malodane nešteto planeti, hudo interakcijo z okolico in njenimi prebivalci, napredno ustvarjanje glavnega lika, nebroj poklicev, globoko zgodbo o vrnitvi antičnih sovražnikov galaksije, ki bo tvorila vsaj trilogijo, ter nepozabne boje. Prav tepežkanje bo tisti element, ki bo tehtnico odličnosti prevesil na eno ali drugo stran, kajti avtorji KOTORja so se to pot odločili za realnočasoven prikaz ratata-spopadov med poveljnikom Shepardom in njegovimi pomagači ter grdogrdimi alieni. Taktičnost bo spričo možnosti pavziranja zagotovljena, vendar bodo poleg pravilnega izbiranja strategij, orožij ter specialnih napadov enako pomembni refleksi, kajti heroja bomo iz tretje osebe nadzorovali kot v standardni akcijski igri. O grafičnih lepotah spričo rabe srčike UE3.0 itak ne gre dvomiti: pravzaprav je Mass Effect eden lepših next-gen naslovov! ***xbox 360, spomladi***

### *Lost Odyssey*

Za Hironobuja Sakagučija, očeta Final Fantasyja, in njegov studio Mistwalker je dobro le najboljše. Za potrebe fabule v Lost Odyssey, ki govori o tisočletnih dogodivščinah (skoraj) nesmrtnega klateža Kaima, je najel usluge priznanega pisatelja, za dizajn in muziko skrbita stripar Takehiko Inoue (manga Slam Dunk) ter skladatelj Nobuo Uematsu, grafiko pa goni Unreal En-

gine 3. Toda zgodnji demo je vseeno razočaral: ne, kar se predstavitve tiče, pač pa glede surove igralnosti, saj se je Izgubljena odiseja igrala kot zelo klasična japonska frpjka. Lahko Sakagučiju, ki je dušo prodal Microsoftu, spodleti? ***xbox 360, letos***

### *Shadowrun*

Mnogi so mnenja, da bi Microsoft za promocijo Live Anywhera, ki bo v Visti menda zacvetel letos, poleg Hala 2 moral izbral še en naslov iz težke kategorije. Shadowrun, ki izhaja iz čez Lužo kar razširjene namiznice in bo spletna streljačina s frpjskimi elementi, to bolj ni. Na strani futurističnih miličnikov ali upornikov bomo izbirali med štirimi rasami (človeki, vilinci, škrati, troli) in med rundami zbirali magije ter tehnološke pripomočke (teleportacija, vstajanje od krepanih, buljenje skozi stene ...). Najbolj opazna lastnost bo, da se bodo lahko hkrati pomerili lastniki xboxov 360 in PCjev,

slednjim pa naj bi prednost zaradi boljšega nadzora s tipkovnico in miško špil izničil s popačenjem strelnega merka med hitrim obračanjem pogleda. Zveni neprepričljivo in poceni, a pustimo se presenetiti. ***PC / xbox 360, letos***

### *Rogue Galaxy*

Če si videl eno japonsko frpjko, si videl vse? Morda, a to ni nujno slabo, ako je to Rogue Galaxy. Skupina Level 5 obeta sto ur igranja, od katerih bo levji delež pripadel reševanju središčnega kvesta. Vesoljskega mornarja Jesterja, ki se na piratsko ladjo vkrca z upanjem na najdbo misterioznega planeta, bo spremljala druščina osmih likov, od katerih jih bo v realnočasovni tepež moč povabiti tri. Postranskih aktivnosti bo ničkoliko, od načrtov za kovanje posebnih predmetov prek nabiranja in treniranja bojnih živalic do iskanja legendarnih sedmih sabljetin. ***playstation 2, junija***

### *Loki*

Diablov recept je preizkušen, zato orenk posnemanje vedno da vsaj zadovoljiv, če že ne vrhunski rezultat. Loki bo šel v to smer oziroma bo, zanimivo, celo klon klona, saj se bo v mitološkem pristopu zgledoval po Titan's Questu. Tu se bomo podali skozi nordijsko, egipčanko, grško in azteško folkloro, prav tako pa si bomo iz teh svetov

izbrali junaka za fantazijsko popotovanje: Vikinga, grškega bojevnika, egipčansko coprnico ali indijansko šamanko. Lik bodo označevale klasične lastnosti in tri veje znanj, nadgrajevanje pa bo potekalo po enakem sistemu kot v Diablu. Osrednji cilj bo izgon zlobnega božanstva Seta, a pred končnim obračunom se bomo spopadli z več sto različnimi bitji, vključno s prepoznavnimi kreaturami, kot so minotaver, sfinga in zmaj Fafnir. Špil bo nudil vrsto večigralskih načinov, o kakem s posebnim servisom podprtem multiplayerju pa zaenkrat ne govorijo. Loki sicer po postavkah sodeč ne bo prinesel nobene posebne izvirnosti, vendar zna ob smotrnih igralnih prijemih in nepretiravanjem z duhamornimi, enoličnimi deli čisto zadovoljiti. Skepsa leži le v referencah avtorjev, francoskega Cyanida – doslej so se namreč proslavili edinole s serijo Cycling Manager. ***PC, avgusta***

### *Sacred 2*

Nadaljevanje Ascaronove frpjke bo bolj ali manj le trirazsežna nadgradnja izvirnika, kar pomeni akcijsko eno-lično mikastenje sovragov v prostrani, slikoviti deželi. Igranje ne bo linearno kot v ostalih diablovščinah, marveč bomo svobodno raziskovali prokrajno, sprejemali številne neobvezne kveste po mestih in

## Žaromet na:
# DRAGON AGE

Ep je v igrah tako zlorabljena in stereotipizirana beseda, da je izgubila praktično vso moč. Toda če jo uporabimo ob omembi skupine Bioware, njen pravi pomen nenadoma spet zasije. Njihova naslednja frpjka za PC, Dragon Age, bo namreč resnično epska.

Zadevo so brez pompa, a odmevno napovedali že leta 2004, nakar vse tiho je bilo. Veste, zakaj? Ker je ideja zanjo stara dve desetletji, zgodbo zanjo pa moštvo petih ljudi piše prav toliko let. Doslej so si izmislili kompletno zgodovino 5000 dvanajstmesečij izvirnega fantazijskega sveta. Dotični črpa tako iz klasične visoke fantazije Tolkienove sorte (saj veste: zmaji, coprniki, heroji ...) kot iz grozljivk, zato igro označujejo kot temačno junaško fantazijo. Velik navdih je bil tudi George R. R. Martin s svojo serijo A Song of Ice and Fire. Namenjena naj bi bila zahtevnejšim ljubiteljem iger in fanom Baldur's Gata, ki so stari dvajset, trideset ali več let, so igrali že marsikatero tovrstno zadevo in jih ne zadovolji le kazanje joškatih vilink. Dokler Bioware niso imeli narejene celotne pripovedi in ozadne hištorije, kar vse so udejanjili

tako na papirju – skozi tekst in slike – kot v omejeni kampanji, narejeni z orodji za Neverwinter Nights, se ostalega sploh niso lotili. Toda zdaj že kako leto programirajo, delajo grafiko in se sploh pospešeno ukvarjajo s projektom, ki bo taka ekskluziva za PC kot vzporedno klamfani Mass Effect za 360. Igri si kajpak delita tehnološko osnovo in veliko dolgujeta Knights of the Old Republic, zato bomo dogajanje v Dragon Age opazovali od zadaj, iznad ramen glavne osebe. Vendar pa bomo lahko, ko bomo srečali monstruma, kamero oddaljili in se postavili v ptičji pogled, ličen Baldurjevim vratom.

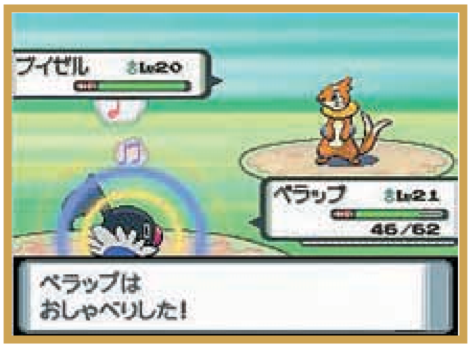
To ni naključje, saj bi radi avtorji pousvarili taktični druščinski boj iz te legendarne frpjke. Druščina bo imela veliko vlogo in vsaka borba naj bi bila zastavljena kot mini puzlica, tako kot v najboljših frpjih. Tepež bo tekel hitreje kot v Baldurju, da bo vznemirljivejši, a moč ga bo kadarkoli prekiniti in med premorom izdati nove ukaze. Pravijo, da bo dosti obračunov z velikanskimi nasprotniki, desetkrat ali več stasitejših od nas, ki jim bo moč po vzoru akcijad fentavati posamezne dele. Takisto obljubljajo vabo za vnovično igranje v obliki neznanskih razlik med rasami ter poklici, ki si bodo za nameček lastili razvejana drevesa spretnosti. Moderje pa naj bi spravili v trans z dosti močnejšimi ustvarjalnimi orodji, kot so ona pri NWN.

Čakamo torej, da Bioware letos ali (verjetneje) 2008 zadegajo ep nazaj v epskost.

vaseh ter razpletali rdečo klobko. Številna orožja, čarovnije in kreature so v osnovni opremi, zaenkrat pa avtorji ne povedo, če bo popravljen bistveni minus enojke: neprestano vnovično pojavljanje beštij in neprijateljev, ki je naredilo napredovanje duhamorno ter počasno. ***PC, decembra***

### *Pokemon Diamond in Pearl*

Pokemonov ima večina med vami poln kufer, razen tistih, ki bi ubijali za vsak nov del lovljenja pošastkičev. A čeprav kanita Diamond in Pearl slednje kajpak zadovoljiti (itak bi jih že kljunaševa jetrca, na katerih bi pisalo Pikaču), bosta nemara privlekla še koga. Dobro, sto novih kreaturic je logičnih, toda novosti so globlje. Predelali so bojevalni sistem, vanj dodali ločene statistike za napad in obrambo ter z dodatnimi elementi (razlika med moškimi in ženskimi pokemoni, specialni napadi) povečali globino; zvišali težavnost; in zagotovili, da bo moč vseh dvesto prebivalcev pokedexa videti v okviru kupljenega modula. Ko boš imel vse, boš dobil dostop do svežih pokrajin, polnih starih bitij, kar bo skupno število poneslo do 492, in na dan boš lahko prenesel do šest beštij iz Pokemonov za GBA. Z nalinijskim bojevanjem in izmenjavanjem vred Diamond in Pearl obetata, da bosta ultimativni pokemonščini. Tudi za tiste, ki so se lovljenja že zdavnaj naveličali. ***DS, junija***



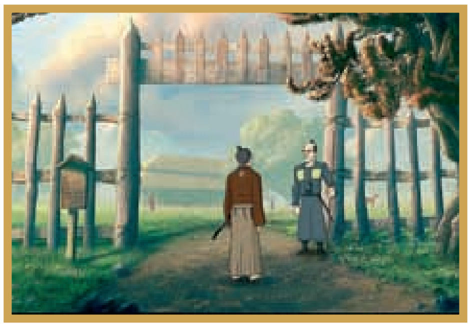
ペラップは
おしゃべりした!

## Zvrst: raba predmetov

Vsem štirim, ki ste dospeli semkaj, svetujemo, naj za zadovoljitev svojih klikaturno-uporabljalnih želja tem kojci primislijo dobršno mero akcije, saj so visokoproračunske klasične avanture v zadnjih zdihljajih. Ostaja le vrsta navdušenskih projektov, ki jih bomo naročili sedemnajst kosov in jih lokalizirali v armenščino. Ali pa si kupite DS. Ga prodajamo, veste!

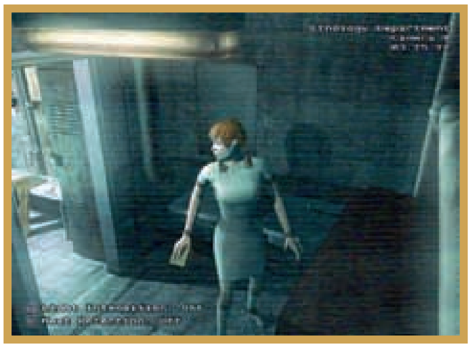
### *Once Upon a Time in Japan: Earth*

Nekoč v deželi Japonski kani biti trilogija klasično zastavljenih pustolovščin, ki nas bodo popeljale v slikovito zgodovino Dežele vzhajajočega sonca, pravi sporočilo za javnost iz teksaških Abborado Studios. Prvi del se bo odvijal v 17. stoletju, torej na višku fevdalne dobe. Zgodba bo zato vključevala samuraje, ronine, šogune, gejše in bušido. Ker so avtorji zaljubljeni v kulturo in izročilo Tokijcev, bodo vsi elementi predstavljeni verno in hkrati poučno. Ali bodo nazorno prikazali tudi šudo, medsamurajsko lizanje jajc (ja, samuraji so bili padri), ne povedo. Glavno vlogo bo imel upokojeni vitez Zendžiro, ki bo po dolgotrajnem vojskovanju iskal mir zase in za svojo družino. Blagodejno je dejstvo, da se igra ne bo preizkušala s trirazsežnostno grafiko, marveč bo pristop staršolski, torej 2D sličice na takisto ploskovnih ozadjih. Po predočenem slikovju sodeč bo podoba jako privlačna, prav taka namerava biti avtentična glasbena podlaga. ***PC, novembra***



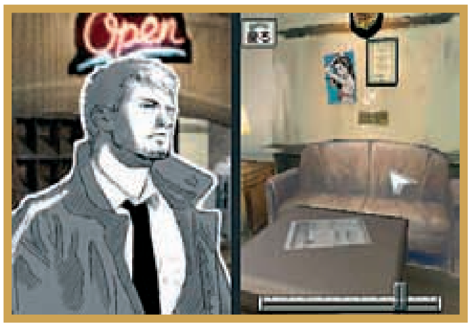
### *Experience112*

Izkusi112 je ena redkih napovedanih pustolovščin, ki se trudijo v zvrst vnesti svežino. Čeravno bi moral biti izid tik pred durmi in se od poletnega velepregleda prihajajočih avantur ni nakapljalo nič novega, so upi še vedno trmasto visoki. Ždeli bomo v nadzorni čumnati in skozi množtvo zaslonov spremljali dogajanje v kajutah misteriozne ladje. Pri tem se bomo lahko prosto igrali s kljukami, stikali in ostalimi artikli v kabinah. Vzrok za prstno telovadbo bo Lea Nichols, mlada ujetnica, ki jo bomo morali živo in zdravo spraviti z zlovešče topnjače. A ker bo dekla človek iz mesa, krvi in begajočih misli, ji situacija na očigledno obsedeni barki ne bo povšeči. Zato bomo morali napeti vse sile, da jo bomo kljub odsotnosti besednega sporazumevanja pomirili in preprečili, da bi si s svojeglavostjo škodovala. Ob vsem tem bodo seveda prišle na dan težke skrivnosti o nas, njej in sploh vsem … ***PC, se nadejamo, da letos***



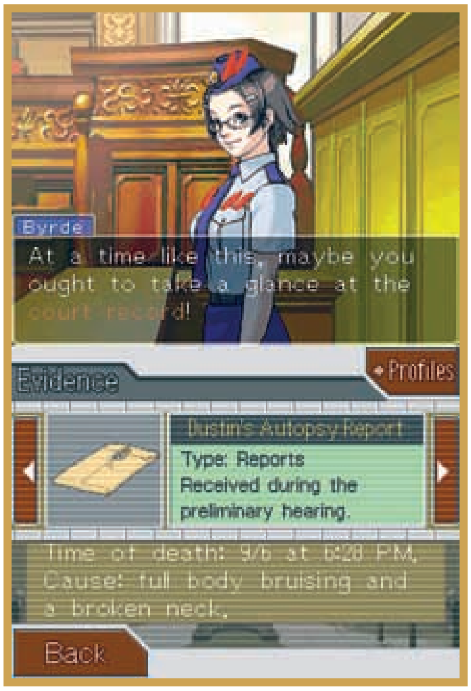
### *Hotel Dusk: Room 215*

Hotel Dusk je, tako kot mlačni Another Code, plod razvijalske grupe Cing. Stopili bomo v šolne odrezavega eks-policaja Kyla Hyda, ki se bo zaradi posla dvomljive narave potikal po skrivnostnem hotelu, polnem zanimivih ljudakov, intrig ter senc preteklosti. Čaka nas ogromno pogovarjanja, raziskovanja, uganka in nadevanja žepov s predmeti. Konzolo bomo podobno kot pri Brain Trainingu držali kot knjižico in tipa okrog vodili z drsenjem peresca po tlorisu prostorov, medtem ko bo drugi zaslon kazal prvoosebno premikanje po treh dimenzijah. Igri bodo dali edinstven videz stripovski, s svinčnikom narisani in privlačno animirani liki, ki bodo med dialogi zasedali vsak svoj ekrančič. Prav tako bo dvojno oknovje prišlo prav pri ugankah. Čudno, da špila založniški Nintendo ni kaj prida razbobnal, saj obeta in bi bilo škoda, če bi ostal prezrt. ***DS, enkrat do velike noči***



### *Phoenix Wright: Justice for All*

V repeteju Phoenixa Wrighta bo glede zgodbe in likov spet vse na živahno odbitem nivoju, ki je številnim močno priljubil izvirnik. Osrčje bo branjenje osumljenih umora, pri čemer večjih novosti ne bo dosti. Navzkrižno bomo lahko zasliševali tudi med brskanji po krajih zločina in poleg dokaznih predmetov mahali z osebnimi podatki spoznanih oseb. To bo prišlo prav pri trenju ključavnic na občutljivejših temah pogovora, s čimer bodo izpraševanci pred nami skušali skriti svoje temne tajne. Če se bomo ušteli, bomo tako kot v sodni dvorani fasali brco; po par kiksih bo treba začeti z zadnje shranjene pozicije. Več že znanega, torej. A v isti sapi je treba povedati, da je v pripravi štirica, nov Phoenix ekskluzivno za DS. V njem bomo advokaturo prepustili drugemu mladcu in nasploh ima biti presenečenj ter svežine kar nekaj. Dežela vzhajajočega sonca zadevščino dobi pozno spomladi, če in kdaj se bo prebila iz pismenk v latinico, pa še ni znano. ***DS, marca***



Byrde

At a time like this, maybe you ought to take a glance at the court record!

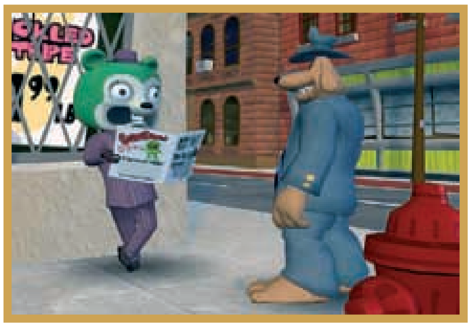
Dustin's Autopsy Report

Type: Reports
Received during the preliminary hearing.

Time of death: 9/6 at 6:28 PM,
Cause: full body bruising and a broken neck.

### *Sam & Max Episode 4 – 6*

Telltalovci so po začetnem tipanju muhastega trga orenk zagrabili. V žile nam pridno vsak mesec našo-



pajo svežo dozo Sama in Maxa, medtem ko so Bone in ostali projekti začasno na stranskem tiru. Pred kratkim je tako izšel že tretji del prve sezone, imenovan The Mole, the Mob and the Meatball. Marca mu bo sledil Abe Lincoln Must Die!, aprila pa predzadnji Reality 2.0. Doslej je nanizano več kot prepričalo tudi tiste, ki so nad epizodno obliko najbolj trmasto vihali nosove. Iz dela v del je serija namreč zabavnejša in kljub majhnim zalogajem pustolovsko dorasla. Kar se tiče zgodb prihodnjih delov, ni znanega še nič, ker stvaritelji o naslednji sproti in premišljeno nasujejo zgolj drobtinice. A zalaufalo je več kot dobro in gotovo bodo neodvisne podštorije na koncu klapnile v kul večjo sliko, ki se počasi že nakazuje. Za dodatno kratkočasje poskrbijo mini machinime, tri na epizodo, ki si jih lahko ogledate na uradni spletni strani. Prva milična sezona bo do poletja tako zaključena, potem pa, upamo, naprej v nove zmage. Zanimivost: druščina je navdušena nad wiijem, čigar daljinec se jim zdi zelo pripraven za pustolovljenje. O tem, ali bomo odbiti par res ugledali na prisekančku, se Nintendo še ni izrekel. ***PC, od marca do maja***

### Žaromet na:
## HEAVY RAIN

Eden od svetih gralov digitalne zabave je kar najbolj verno poustvarjenje ljudi v poligonski obliki – po možnosti tako, da jih ni več mogoče razlikovati od resničnih. Čeprav je ta cilj še zelo oddaljen, je korak v to smer projekt Heavy Rain, ki ga kot svoje remek delo že dlje časa vkup daje francoski razvijalec Quantic Dream (Omikron, Fahrenheit). Tehnološki demo s taistim naslovom so predstavili na lanskem E3ju (poiščete ga lahko na tomesečni natlačenki ali si ga ogledate na YouTube, če v iskalno okno vpišete Heavy Rain) in je tekel v realnem času na playstationu 3, njegova poanta pa je bila udejanjiti umeten lik, kakršnega v igrah še ni bilo. Opazujemo lahko navidezno igralko Mary Smith, katere testni performans za režiserja temelji na gibih ter glasu prave ženske, Aurelie Banchilhon. Čeprav je realnost pretresljiva, ne gre za fantastično visoko število poligonov ali osvetljevanje HDR. Poanta je v gledalčevem čustvenem odzivu na Mary, v občutku, ki izvira iz gibov, izrazov na obrazu, oči, da gledaš dejanskega človeka, da z njim sočustvuješ in ga razumeš – čeprav v bistvu ne obstaja. Če pomislimo na vse tiste okorne, brezizrazne in tumpaste like v špilih, na katere se lahko čustveno navežeš toliko kot na steber soli, Heavy Rain, ki pripada zaenkrat neznani zvrsti, postavlja lase pokonci, čeprav je ta demo le prikaz ozadne ideje. Samo da se bo še igral solidno, ko prispe na PS3 – kar bo žal verjetno šele naslednje leto.

# Zvrst: masovna norija

Evropski komisarji so se lotili prepovedovati nasilne igre, vendar mislimo, da bi bilo treba pred tem poskrbeti za prepoved nekaterih debilnih masovščin, ki producirajo nepregledne zombakljev z wamp holding systemi. Takih očividno ne bo manjkalo. <klofuta šefa> Ah! Le kaj nam je bilo! Te zlate, sijajne, svete igrice! Kupite zdaj in dobite še blazino za pod rit!

### *Gods & Heroes: Rome Rising*

Bogovi in heroji so se nekako uspeli izmuzniti pod radarjem in nas iz zasede naskočiti skorajda končani. Še dobro, da jih nismo spregledali, saj izstopajo po domiselnosti ter svežini. Sede že časoprostorska umeščenost, ki črpa iz antične zgodovine. Avtorji pravijo, da se jim ni zdelo smiselno možganiti štorije, ko rimska in grška književnost premoreta toliko epskih pripovedi. G&H se bo na slednje izdatno zanašal, saj bomo nastopali kot potomci enega od številnih antičnih bogov. Nadčloveška kri bo zagotavljala tako posebne sposobnosti kot častilce, z razvojem pa bo lik privlačil pomagače, ki bodo služili kot osebna vojska. Vojačke bo moč nadzirati ločeno ali jih poslati v boj skupinsko ter jim celo določati formacije. V družbi bo odprava hitro presegla dvajset ali trideset članov, kar bo zanimivo predrugačilo način boja proti močnejšim monstrumom. Kolinenje kiklopov in meduz ne uide! ***PC, koncem februarja***

### *The Ryzom Ring*

Ta dodatek za Ryzom napoveduje nič manj kot žanrsko revolucijo. Razvijalci so se namreč igralcem odločili dati močna orodja za stvaritev lastnih ozemelj, kvestov in scenarijev. Že razvojna inačica editorja omogoča urejanje okolja in vremena; razpostavljanje predmetov ter scenskih okraskov; naselitev pošastkov s samosvojimi načini obnašanja; tvorjenje prijaznih likov, s katerimi se je moč pogovarjati; ustvarjanje dolgih, prepletajočih se nalog ... Postopek je enostaven in poteka iz klasičnega tretjeosebnega pogleda, z ušesi pa je že zastrigla moderska skupnost. Če jo Ring uspe pritegniti, se mu obeta neusahljiv vir vsebine. ***PC, koncem leta***

### *Age of Conan: Hyborian Adventures*

Naslednji projekt očetov Anarchy Online je med poznavalci najbolj pričakovan predstavnik zvrsti. Skandinavci so že večkrat dokazali, da jim ne manjka ne domišljije, ne jajc, in za Conana napovedujejo, da se bo oddaljil od ziheraškega pristopa drugih snovalcev spletščin. Nič več samodejnega boja z občasnimi specialkami, statičnega sveta, generične okolice. Conan bo špil za prave Štajer ... ekhm, moške, ki se ne bodo ustrašili naprednega bojevalnega sistema z merjenjem zamahov. Za dedce z možgani pa testakli, sposobne upora proti premetenim hordam sovragov, ki bodo postavljale lastna naselja in oblegale gradove. Za resnične junake, zmožne preživetja v brutalnem svetu, ki mu vlada kralj Conan! ***PC / xbox 360, oktobra***

### *Tabula Rasa*

Stric Garriot in kompanija pri Destination Games so imeli z razvojem Tabule Rase veliko težav. V projektu je bilo 'preveč vodij', zaradi česar je nastala čorba brez repa in z dvema glavama. Predlani so reč zastavili na novo in trenutno nabirajo kandidate za zaprto beto, tako da se projekt vendarle bliža zaključku. Od začetnega pravljičnega so se usmerili v ZF-okolje, kjer se ostanki človeške rase borijo z zlimi nezemljani. Igralna mehanika bo kljub temu klasična in ne strelsko akcijska, kot denimo pri Huxleyju – namesto meča bomo pač stiskali plazmatski kanon, nalik Anarchy Online. Novost, kamor avtorji polagajo velike upe, bo zmožnost igralcev, da lahko s svojimi (ne)uspehi vplivajo na izid vojne med človeštvom in vesoljsko frakcijo Bane, ki jo bo docela nadzoroval silicij. Bomo s tem končno dobili mmorpg, kjer se mlatimo z dostojnim ciljem v mislih, ne zaradi vse bolj svetlečih krepelc in nazivov? ***PC, jesen***

### *Huxley*

Poskusi združitve prvoosebnih streljank in masovnih frpjk se doslej niso najbolj obnesli, novi poskus sinteze pa bo letos izgotovil južnokorejski Webzen. Poševnookci že dolgo packajo streljaško spletščino Huxley, ki

je pozornost privlekla predvsem zaradi rabe tretjega Unrealovega pogona. Igra je zamišljena kot skupek gigantskih bojišč, na katerih se bo tamanilo do dvesto krvi željnih strelcev. Vsaka frakcija bo imela natanko določene naloge, recimo zavzetje radarskih inštalacij, tako da bo organiziranje in pametno taktično usmerjanje horde ključnega pomena. Frpjski element bo viden skozi nabiranje stopenj in opremljanje lika, četudi ne gre pričakovati magične opreme, vredne Blizzardovih iger. ***PC / xbox 360, v drugi polovici leta***

### *Pirates of the Burning Sea*

Nad masovnovečigričarskimi Pirati smo se navduševali že 2003. Kako se ne bi, ko je igra obljubljala romantično karibsko vzdušje, proste boje med pirati in vladnimi silami, kompleksno trgovino, domala simulacijsko upravljanje ladij. Toda vmes je postalo jasno, da so avtorji v častihlepju pretiravali. Ne le, da so brez spodbudnih vesti mimo odjadrala cela leta, mnogokatero lastnost so predrugačili ali kratkomalo odrezali, namesto nje pa vključili nezaželeno, recimo 'avatar combat' oziroma mečevanje z liki. No, PotBS še vedno premorejo zvrhano merico privlačnosti, tako da si ne moremo pomagati, da se po otročje veselimo poletja. Podaj že ta grog, ti razcapano ščene! ***PC, enkrat do poletja***

### *Warhammer Online: Age of Reckoning*

WoW-skeptiki se nemalokrat pridušajo, da se Blizzard lahko za uspeh zahvali predvsem dejstvu, da nima polnopravnega tekmeca. In kdo naj bi WoW zaštihal, se glasi protivprašanje? Ena od možnosti je Conan, še očitnejša pa WAR (uradna kratica) – predvsem zaradi dodelanega sveta, ki pusti daleč zadaj celo Blizzardovega. Špil tako kot Conan stavi na odprtejši boj med igralci. Ozemlje bo razdeljeno na province, ki bodo glede na zmage menjavale lastnike, v boj med sodelujočimi pa bo pedantno vpeto nabiranje stopenj, kajti izkušnje bomo takisto dobivali s štihanjem nasprotnih igralcev. Pri ostalem se zgledujejo po Blizzardu, zlasti glede dostopnosti in zasipanja strank z možnostmi, saj obljubljajo, da bomo nove sposobnosti dobivali še bolj na gosto kot ob napredovanju na višjo stopnjo! Trenutno še oblikujejo posamezne poklice in do izida je še slabo leto, zato ne vemo, kakšnega videza bodo ožgane lobanje na oklepih kaotičnih vitezov. A če bo WAR za PvP pomenil to, kar pomeni WoW za PvE, bomo imeli zmagovalca. ***PC, koncem leta***

### *LOTR Online: Shadows of Angmar*

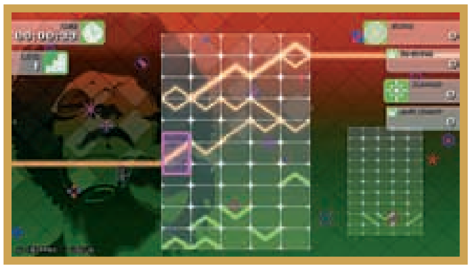
Bili so časi, ko se je zdelo, da nalinijski Gospodar Prstanov ne more biti nič manj kot orjaška uspešnica – zdaj pa je WoW naredil tak darmar, da je vprašanje, če bodo kosmate nogice dovolj privlačne za kritično maso. Zadeva se bo dogajala v času knjige Bratovščina Prstana, igrali pa bomo kot eden od prebivalcev, ki bo pripadal eni od štiri ras in sedmih poklicev ter bo lahko srečal legendarne like iz bukve, od Froda do Gandalfa. Ustvarjalci Turbine kanijo predstaviti boj med igralci, kjer bodo slednje za nekaj časa nadomestile pošasti po želji, vendar bosta bistvo tvorila tepežkanje monstrumov in sledenje štoriji. V Leipzigu je bila zadeva precej pokvečena, a od takrat je preteklo dosti vode, zato se pustimo presenetiti. ***PC, april***

## Zvrst: zanimivi luštkani hec

Punčare bodo cvilile, možgani delali in prsti se krotovičili. Gre prav v tej kategoriji iskati naslednjo igro leta? Preverite tako, da prednaročite!

### *Gunpey*

DS in PSP bosta v kratkem deležna puzlovke, ki ne bo premetavala raznobarvnih blokov. Bistvo bodo različno usmerjene in razvejane črtice, ki bodo lezle z dna zaslona. Hotele bodo, da jih s premikanjem gor in dol uredimo v neprekinjeno črto, nakar bodo izvolile eksplodirati. Med scvrkom bomo na kačo lahko navesili dodatne linijice in si tako prigarali bonuse. Medtem ko bomo na preklopniku kosce elegantno premeščali s perescem, bodo PSPjeve tipke malo manj udobne. Nekaj razlike med inačicama bo še v načinih igranja, videzu številnih kožic in glasbeni podlagi, saj bo prenosna plejpostaja očitneje silila v smer Luminesa kot bolj kavbojski dees. ***DS / PSP, februarja***



### *Harvest Moon DS*

Priljubljena kmetovalna serija z naprednega špilavnega dečka bo končno dobila predstavnico za DS. V srži bo vse enako kot prej – umirjeno, peskovniško urejanje farme s sajenjem poljščin in dreves, rejo domačih živali ter zložnim razvojem v podeželskega magnatorja. Treba bo širiti hišo, graditi hleve, se motati po rudnikih ter skrbeti za stike s prebivalci bližnje vasice. In si seveda najti ženo, da nam bo kuhala južino und krpala nogavice. KKK! Zgodba bo govorila o prepirčku dveh poljedelskih božanstev in izgubljeni trumi vilincev. Te bomo postopoma reševali in jih mogli najeti za pomoč na kmetiji. A čeprav ne bo šlo za predelavo, ni grafika nič napredovala in ostaja na stopnji izometričnih GBAjevskih frpjk. Tudi glede nadzora in vmesnika niso naumili nobene naprednosti, kar se zdi nekam lenoritno. ***DS, čez prgišče mesecev***

Oops! What have I done?
I used the wrong spell.

Witch Princess

### *Trauma Centre: Second Opinion*

Drugo mnenje je primeren podnaslov, saj bo wii dobil z novega zornega kota ogledano DSovo uspešnico. Žepni Trauma Centre je bil domiselna puzeljka, kjer si kot kirurg v nizu operacij reševal paciente pred pogubo. Predelava za wii se bo dičila s polepšano podobo, svežo nadzorno shemo, par novimi stopnjami in dodanim poglavjem, kjer se bo Dereku pridružila dohtarica Nozomi Weaver. Daljinčno vihtenje skalpela in ostalega inštrumentarija ima biti pesem, kajti prej zamudno izbiranje bo bliskovito postorila nunčakova gobica. Navrženi bodo novi pripomočki, denimo defibrilator, kjer bomo oba kontrolerja potisnili od sebe kot elektrodi na bolnikove prsi. Obljubljajo, da bo imela igra dosti ponuditi tako travmatološkim zelencem kot mojstrom. Grdo je le, da je stara celina spet na vrsti zadnja, in to celo brez fiksnega datuma, medtem ko so si Ameri rokavice iz lateksa vneto natikali že ob izidu wiija. ***wii, letos***

20 VITAL WARNING
Time limit
SCORE 4140
SYRINGE

Doctor, use your laser to prevent that Paraskevi from entering the organ.

# Dan V

**Nova Okna so tu. Luni potipa, kako navdušeno je ljudstvo in kaj se je ob izidu dogajalo.**

Glede na to, kolikšne pozornosti in opravljanja je bila Vista deležna med razvojem, posebej zadnjega pol leta, je splovitev mimošvignila presenetljivo mirno. **Napsihiranost potrošnikov se ni mogla primerjati s tisto ob izidu Oken 95 ali XP in celo prireditve, ki jih je organiziral Microsoft, so izpadle nekam mlačne. Pomnite huronsko kampanjo z Rolling Stones in geslom 'Start Me Up!'? Tokrat jo je zamenjalo nekaj lokalnih šovov z brezimnimi bobnarji ter rek 'The 'Wow' starts now.' Naključni opazovalec bi si lahko mislil, da je softverski velikan postal anemičen ali da mu je za uspeh težko razvitega izdelka malo mar.**

## Mega splovitev

No, motil bi se, kajti predstavitev Viste se je izkazala za velik dogodek. Pompa in blišča je nemara res manjkalo, a v zakulisju se je odvijala gigantska operacija. Razgled je ob prevesitvi 29. januarja v tridesetega naenkrat postal na voljo v skoraj štirideset tisoč trgovinah po vsem svetu. Mnoge so organizirale lastne akcije in frišna Okna spakirale v privlačne komplete, polne dodatnih dobrot. Čezlužniški Staples je kupcem pridodal gigabajtni palčnik in skupek varnostnega softvera, Circuit City tiskalniški multipraktik Lexmark X2480, Best Buy pol giga pomnilnika DDR ali DDR2 in tako naprej. Sočasno se je novinec znašel v desetinah tisočev predsestavljenih računalnikov, od konfiguracij velikanov ranga HP in Dell do izdelkov lokalnih garažnih manufaktur v Zgornjem Dupleku. Sistem je bil ob izidu na voljo v devetnajstih jezikih, število lokaliziranih verzij pa naj bi se do konca leta povzpelo na več kot trideset. Med njimi bo tudi slovenska inačica, ki jo razvijajo že kar nekaj časa in naj bi prišla marca. Obetajo se nam vse izdaje Viste, popoln nabor aplikacij iz skupka Office 2007 in celo nekaj kulskih dodatkov, kot so domače inačice priljubljenih gadgetov (informativne mini aplikacije, ki domujejo v stranski vrstici). Mimogrede, zaradi obsežnosti predrugačitve

Easier
Safer
More Entertaining
Better Connecte

**Gates in Ballmer sta ob izidu prestavila v navdušenskooglaševalski način delovanja. Visti sta pela hvalo širom oble.**

Motorola W220
16,27 EUR
3.898,94 SIT

Nokia 1600
20,44 EUR
4.898,24 SIT

Motorola W375
37,14 EUR
8.900,23 SIT

Samsung X680
78,86 EUR
18.898,01 SIT

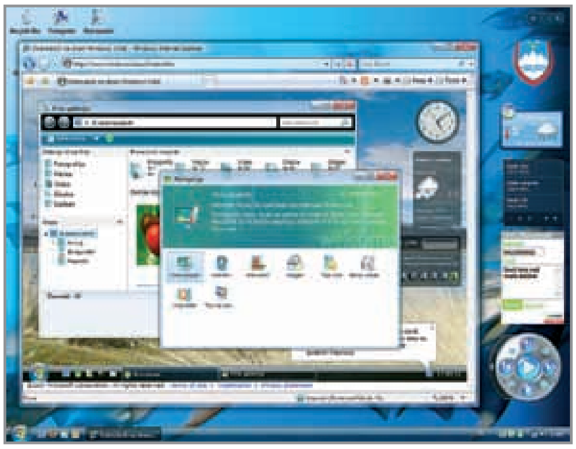
Sony Ericsson Z550i
95,56 EUR
22.900,00 SIT

Aparati so, pod navedenimi pogoji, na voljo naročnikom VSEH naročniških paketov.

nadgradnja iz angleške v slovensko verzijo ne bo možna. Če cenite domači jezik, boste morali z nakupom počakati mesec ali dva.

Koliko Vist je doslej prešlo v ročice uporabnikov, ni znano, vendar številka ni majhna. Že decembrska splovitev poslovnih inačic je po prvih poročilih potekala bolje od pričakovanj, kajti prodaja novih Winsov je bila le nekaj manjša od XPjeve. Za tradicionalno paranoidno poslovno okolje je to spodbuden rezultat, zato pričakovanja o še boljšem odzivu domačih odjemalcev niso iz trte izvita. Microsoft si od svojega zadnjega otročička pač obeta veliko. Po nekaterih ocenah so jih zgolj plače programerjem v vseh letih razvoja stale okrog deset milijard dolarjev, tako da bi jih spodrsljaj prizadel. A velikan je optimističen in pričakuje, da bo v prozorno namizje pred koncem leta bolščalo nad sto milijonov računalničarjev. Hkrati upajo, da bomo velik del njih predstavljali igričarji. V nasprotju z nenehnimi govoricami o smrti peceja kot špilavne platforme Microsoft zagotavlja, da je tovrstna zabava eden od temeljev Razgleda. Na to namiguje že Games Explorer oziroma osrednje informativno mesto o nameščenih naslovih, izkušnjo pa kanijo dopolniti z dostopom do xboxovega servisa Live, možnostjo uporabe periferije za xbox 360 in nenazadnje mnogimi posebej za Visto in s tem za DirectX 10 razvitimi igrami.

Razgleda se takisto veseli preostanek industrije. Ta se že nekaj let ubada s težavo, kako ljudstvo prepričati k nakupu nove železnine. Računala so postala tako zmogljiva, da so sposobna zadostiti potrebam uporabnikov (pre)mnogo let po nakupu. Čemu bi odštel denarce za novo mašino, ko stara še vedno brez težav brska po spletu, prenaša mejle, prikazuje filme in fotke, ureja dokumente ...? Vista je ena redkih ubijalskih aplikacij, ki zmore k nadgradnji spodbuditi množice. Zlasti dobre volje so proizvajalci pomnilnika, ki si od novoprišleka obetajo skoraj stoodstotno povečanje prodaje. Microsoft namreč še zdaleč ni edini, ki ima dobiček od svojih izdelkov. Izobraževanja, pomoč uporabnikom, bukve in še kup obrobnih dejavnosti bo dalo dodaten kruh še nemalo firmam in panogam. Za vsak zelenec prihodka, ki ga na račun Viste v žep spravi Microsoft, 'ekosistem' za njim pokasira 18 do 20 njih! Je še vedno težko razumeti, zakaj v industriji trenutno kar vrši?



Slovenski Microsoft je sestavil spletišče *www.vista.si*, ki skozi (katerikoli) brskalnik oponaša delo s sistemom. Obvezno poglejte. Opazite tudi slovenske gadgete na desni? Delujejo.

## Mlačen odziv folka

In kaj na novinca pravijo uporabniki? Nič kaj dosti, vsaj sodeč po vsesplošno precej nezanesenjaškem odzivu. Skoraj polovica vprašanih v naši anketi je mnenja, da Vista ni nič drugega kot kič, večina preostanka bo počakala na vtise drugih, medtem ko si jo bo kojci privoščilo le slabih devet odstotkov. Slika ni nič kaj drugačna drugod, saj ljudje ne najdejo razloga, da bi zamenjali XPje. Za slednje je jasno, da so v nekaterih pogledih zastareli, vendar ne v tolikšni meri, da bi ovirali vsakodnevno rabo. Microsoft se tako srečuje z enako težavo, ki pesti Intel, AMD in ostale železninarje. Kako zadovoljnega uporabnika prepričati k zamenjavi orodja, ki mu spodobno rabi? Medvedjo uslugo jim delajo tudi splovitvene bolezni. Kljub temu, da je Razgled ob izidu strojno najbolj podprt sistem doslej (prepoznava milijon in pol naprav in vsebnost nad trideset tisoč gonilnikov), določeni programi in kosi hardvera ne delujejo. Najbolj razvpit primer so geforci serije osem, ki ob predstavitvi Viste niso imeli ustreznih šoferjev. Nasploh za dosti ljudi dilema med XPji in Visto ni vprašanje zaostalosti napram napredku, temveč ustaljenega in udobnega dela proti ne vrhunsko motiviranemu priučevanju na novo okolje. Microsoft je tako ironično postal svoj največji tekmec.

| | Home Basic | Home Premium | Business | Ultimate |
|---|---|---|---|---|
| Defender in Windows Firewall | da | da | da | da |
| IE7 in napredno iskanje | da | da | da | da |
| vmesnik aero | ne | da | da | da |
| podpora tabličnim PCjem | ne | da | da | da |
| Windows Meeting Space | ne | da | da | da |
| Windows Media Center | ne | da | ne | da |
| napredne zmožnosti za backup | ne | ne | da | da |
| Remote Desktop | ne | ne | da | da |
| šifriranje Bitlocker | ne | ne | ne | da |
| Vista Ultimate Extras | ne | ne | ne | da |
| škatelna izdaja | 305,30 EUR | 362,02 EUR | 441,79 EUR | 604,35 EUR |
| nadgradnja | 154,57 EUR | 243,94 EUR | 297,16 EUR | 397,36 EUR |
| zraven novega računalnika | 105,76 EUR | 126,19 EUR | 169,06 EUR | 229,50 EUR |
| nadgradnja z nedavno kupljenega računalnika z Win XP | 39 EUR | 13 – 63 EUR | 13 – 15 EUR | ni mogoča |

VSAKIH 12 MESECEV UGODNO DO NOVEGA GSM TELEFONA! ITAK

Vikend revolucija še traja.

1 € CENT

MINUTA / MMS / SMS

Naročnina samo 5,99 €.

Cena minute klica velja za klice na številke Mobitelovih naročnikov in Mobiuporabnikov.
Cena za SMS-e in MMS-e velja za Mobitelove GSM/UMTS uporabnike
za SMS-e in MMS-e poslane iz Mobitelovega GSM/UMTS omrežja.

itak Paket

WWW.ITAK.MOBITEL.SI

# CES 2007

**Luni opazuje vroči ples dveh industrij, zabavniške in računalniške. S preostalimi se sprašuje, kdaj si bosta dobodili čumnato in sproducirali otročička.**

Consumer Electronics Show ni prvenstveno računalniški sejem. Na njem ne vladajo Intel, Microsoft in kompanija, temveč druga kasta velikanov. Podobno kot berlinsko Ifo ga osmišljajo zlasti vzhodnjaški giganti zabavne eletronike, podjetja, kot so Samsung, Sony, Toshiba, LG, Philips. A to še ne pomeni, da lahko računalničarji CES odmislimo. Nam ljube fabrike so tamkaj vseeno prisotne v nezanemarljivem številu, povrhu pa je prireditev pomembna z vidika razvojnih smernic. Industriji zabavne elektronike in računalništva se že najmanj desetletje neuspešno skušata spariti in tovrstni šovi so odličen pokazatelj, kako daleč je dvorjenje. Letošnji CES je namignil, da se nam naposled obeta nekaj vroče posteljne akcije.

CESu vladajo giganti tipa Samsung, ki razstavljajo televizorje in ročne kamere. A tu in tam se vendarle najde kaj računalniškega.

## Magična beseda: konvergenca

Bajeslovni pohod računal v dnevne sobe se ni uspel materializirati niti tokrat. A če nič drugega, so se vsaj nehala razglabljanja, kako in s čim to storiti. Bolj ali manj vsem podjetjem je jasno, da je treba zajahati veter, ki tačas prepihuje televizijo. Visokoločljivostna slika in digitalni prenos signala ter vsebine na zahtevo sta tisto, kar bo dokončno združilo mlinčke in elektroniko. Morda ne danes, morda ne jutri, vendar zagotovo pred iztekom desetletja.

Tako ostane le vprašanje, kdo bo iz revolucije iztržil največ. Zaenkrat kaže, da so Sonyji sveta v zaostanku in da si bo največji kos pogače vsaj na začetku rezal Microsoft. Dotični je zaprl mnogokatero gofljo z najavo čezlužnega (Evropejci smo kot ponavadi pingvinov drek) servisa xbox 360 IPTV, ki belo škatlico spreminja v zaresni set-top box oziroma digitalni videorekorder. Potrebna je le preprosta nadgradnja softvera in v meniju Media se pojavi možnost za spremljanje oziroma snemanje TV-programa.

Demonstracija je potekala izjemno gladko: xbox brez težav snema dva programa naenkrat, med snemanjem je moč nažigati igre, ob gledanju sporeda so na voljo vsa orodja za stike s prijatelji ... Microsoftov pristop ni navdušil le končnih uporabnikov, temveč nič manj ponudnike digitalnih vsebin, ki se odločajo, katero IP-TV-rešitev podpreti. Kot bi si lahko mislili, jim večmilijonska baza uporabnikov xboxov zelo diši.

Veliki igralci se ravsajo za malodane sveto mesto ob teveju. Vsak ima svojo vizijo, zaenkrat pa najbolje kaže Microsoftu z xboxom 360.

A s tem Microsoftove ofenzive še ni konec. Softverski velikan je sočasno najavil posebno izdajo Oken z imenom Home Server, katere poglavitni namen je ponuditi osrednji portal do vsebin vseh računalnikov v omrežju. HS samodejno prečeše abake, izbrane filete (ti so lahko vse od dokumentov do multimedijskih vsebin) skopira na lastno diskovje, nakar omogoča preprost dostop skozi uporabniški račun Live. Finta Rudi: odjemalec je čez wi-fi lahko tudi xbox 360, ki se tako prelevi v celovito zabavniško pripravo. Skorajda strašljivo, kajneda?

No, trezno gledano vseeno ne bo šlo brez zapletov. Največja ovira za konvergenco je grdogrda zaščita DRM (Digital Rights Management). Zaradi neprijetne mešanice med zategnjenostjo in nedorečenostjo standarda so podjetja zmedena in po stari navadi vsako vleče v svojo smer. Microsoft bi rad, da se na teveje strimajo le datoteke WMA, Apple fura svoj standard, Tajvanci spet nekaj tretjega, medtem ko vsi mrzlično odkimavajo ob omembi divxa. Vsak pameten uporabnik bo seveda počakal na napravo, ki bo razumela vse oblike zaščitenih zapisov. In tega se zavedajo tudi proizvajalci, zato se DRMju v tej inačici obeta siva prihodnost. Kritiziral ga je sam Bill Gates ...

Visokoločljivostni ploski televizorji gigantskih razsežnosti so najbolj vroč produkt zabavne industrije.

# Računalniško mrtvilo

Za razliko od zabavniškega dela CESa, ki se je kot ponavadi dičil z gromozabilnimi zasloni, frajerskimi hodimoži ter vsezmožnimi telefoni, je računalniški odsek sejma obiskovalce pustil bolj kot ne hladne. Vzrok je dremež vodilne štirice oziroma, upoštevaje navezo AMD + ATI, trojice. Težko pričakovane Atijeve DirectX 10 grafe ni bilo, pritrogali so vsega nekaj prototipnih primerkov. Sedaj je že jasno, da je februarski izid pobožna želja, vprašljiva je celo marčevska splovitev. Glavni razlog naj bi bil Amdjev resni poslovni pristop, ki ni naklonjen tako imenovanim papirnatim predstavitvam ali najavam izdelka ob manku dejanske zaloge (pomnite radeon X850 XT PE?). R600 nameravajo izdati šele, ko bodo skladišča polna, kar je vsekakor hvalevredno.

Intel je na šov pritrogal demonstracijski stroj z dvoprocesorsko ploščo, v kateri sta brnela dva štirijedrnika. Osemjedrno čudo kakopak ni imelo nobene druge naloge kot pokazati AMDju, kdo je šef. Slednji je namreč na veliko oglaševal svojo puvaško štirijedrno rešitev quad FX. A črno-zeleni niso ostali dolžni, marveč so se tekmecu oddolžili z razkritjem novega ohišno-matičnoploščnega standarda DTX. Specifikacija je povsem odprta in je namenjena tvorjenju miniaturnih strojčkov, ki so – glej no glej – kot naročeni za postavitev ob TV. Glavna privlačnost DTXa je združljivost z namestitvenimi luknjami za ATX in mini-ITX, kar bo močno olajšalo prehod. Znalci standardu zato napovedujejo mnogo večji uspeh kot Intelovemu sfaljenemu BTXu.

Ko smo že pri mamaplatah, velja omeniti vseprisotno podporo za Vistino tehnologijo Ready Boost. Ta izrablja pomnilnik flash za shranjevanje začasnih datotek in drugih informacij, kar blagodejno vpliva na poskočnost računalnika. Posebej opazna je pohitritev obujanja iz hibernacije. Ready Boost lahko izkoristi katerikoli kos flasha, tudi palčnike, pogoj je le vmesnik USB 2.0. Tonamensko integriran pomnilnik je vsebovalo kar nekaj razstavljenih plošč, denimo Asusova P5B-premium. Ideja se je očitno dobro prijela in kupci novih sistemov bodo imeli še en razlog več, da presedlajo na Razgled.

Pomnilnik flash je nasploh igral veliko vlogo. Cene nenehno padajo in v ne tako oddaljeni prihodnosti se lahko veselimo trdih diskov, v celoti sestavljenih iz flash-celic. Prav tak pogon je predstavila fabrika Sandisk. Model SSD UTAT-5000 premore nezavidljivih 32 GB prostora, vendar je po prenosih nekako stokrat hitrejši od klasičnih magnetnoploščnih diskov. Gizmo je kot naročen za rabo v prenosnikih, med drugim zaradi pol manjše porabe energije. Dell je že predstavil takšen model, večjo razširjenost pa napovedujejo že spomladi. Na začetku si tovrstne mašine ne bo kupil ravno vsakdo, saj bodo kljub manjši shrambi za skoraj pol dolarskega tisočaka dražje od verzij z navadnimi diski. Toda Sandisk je optimističen in do konca leta napoveduje nad 40-odstoten padec v ceni ter predstavitev 64- in 128-gigabajtnih inačic. To pa je že povsem spodobno.

PHILIPS
simplicity

**● Želiš biti opazen? Pozabi na fitnes, gel za lase in metroseksualno lišpanje. Čez vamp si zadegaj Philipsovo LED-majčko!**

## ZVEZDE SEJMA

**Philips ambX**

O Philipsovem kompletu za vživetje igričarjev smo poročali že v prejšnjemesečnih novicah, vendar si zasluži dodatno omembo. Nabor poštenega zvočniškega sistema 2.1, para obzaslonskih lučk ambilight, dvojice ventilatorjev in tresoče zapestnice je zadnja leta največja inovacija na področju špilavnih pripomočkov. Iskana cena štiristoterice dolarjev sicer ni nizka, a če sistem uspe ustvariti pravo vzdušje, nikakor neupravičena. Komaj čakamo, da se prigrebemo do enega!

**Thermaltake sword M**

Iščete ultimativno puvaško ohišje? Potem ne glejte dalje od novega Thermaltakovega modela. Tajvanci so pri snovanju sprostili vse zavore in izgotovili gigantsko aluminijasto šatuljo s pnevmatičnim pogonom stranic, narebranimi površinami za boljše odvajanje toplote, vdelanim ne enim, temveč dvema vodnima hladilnikoma, in možnostjo nadgradnje s prednjim zaslonom LCD. Sword M so izdelani ročno in na mesec ne nameravajo sproducirati več kot petdeset primerkov, tako da za ceno raje ne sprašujte.

**Dellov sanjski 30-inčnik**

Gigantski LCDji so že zdaj mokre sanje vsakega računalničarja, po Dellovi demonstraciji najnovejšega modela pa se rjuham obeta nov nivo vlažnosti. Brezimni prototip, ki se mu zelo verjetno obeta masovna proizvodnja, je navdušil vsakogar, ki ga je imel priložnost videti. Poglavitni razlog je posrečeno oblikovanje: izjemno tanko ploščo so vpeli v ogrodje iz stekla, ki ob straneh gosti četvero okroglih zvočnikov ter na vrhu skupek kamere in mikrofona. Rezultat je izdelek, ki bi ga prej kot dolgočasnemu Dellu pripisali kakemu avantgardnemu oblikovalskemu studiu.

**Aliph jawbone**

Končnim uporabnikom neznano podjetje Aliph je predstavilo slušalno-mikrofonski komplet, ki obljublja nemogoče – nemoteno sporazumevanje v najbolj zvokovno onesnaženih okoljih, denimo na tržnicah, železniških postajah in, da, velikih sejmih. Predobro, da bi bilo res? Morda, dokler ne izveste, da je Aliph sistem sprva razvil po naročilu ameriške vojske za komunikacijo na bojiščih. Tvorijo ga kakovostna slušalka, procesor, ki 500-krat na sekundo 'tipa' okoliško zvočno sliko in se jo trudi izničiti, ter čeljustni senzor vibracij, ki rabi namesto mikrofona. Noro.

**Motorola motofone F3**

Elektronsko črnilo se je končno udejanjilo v dejanskem izdelku. Motorola ga je uporabila kot zaslon za svoj ceneni mobidik motofone F3. Izjemno preprost, a še zdaleč ne grd tulifonček je namenjen državam v razvoju in bo sprva s ceno pod 50 zelencev na voljo v Indiji. Poganja ga linux, zavoljo e-ink prikazovalnika pa se hvali z neverjetnim trajanjem baterije. Bržda se ga ne bi otepali niti v Sloveniji.

**LG super multi blue BH100**

Pod precej ridikuloznim imenom se skriva morda najzanimivejši eksponat na CESu: predvajalska dvoživka, ki prebavlja tako HD DVDje kot blu-raye. LG jo naznanja kot napravo, ki bo končala vsem presedajočo vojno med standardoma. Glede na ceno 1,2 K dolarjev in manko podpore formatu iHD (nuca se za prikaz menijev in naprednih funkcij na HD DVDjih) je to malce pogumna napoved. A ne dvomimo, da se bo druga generacija multipraktikov izkazala z odpravo pomanjkljivosti in precej boljšo ceno. Za piko na i je LG pokazal pecejaško verzijo, super multi blue GGW-H10N imenovano. Pogon z vmesnikom SATA zmore peči bluraye, cedeje in devedeje, medtem ko HD DVDje le predvaja. Komponenta se je v ZDA že začela prodajati, medtem ko bo pogonček predvidoma na voljo čez kakšen mesec.

# PLANAR CHAOS

**POSLJI SMS**
**GO MAGIC PC**
**NA 6262**
IN OSVOJI BOGATE NAGRADE

## NOVA EDICIJA NOVI IZZIVI
## OSVOJI NEVERJETNE NAGRADE V MAGIC LIGI

SLOVENSKA MAGIC LIGA

**NEVERJETNE NAGRADE SO LAHKO TVOJE!**

LETO 2007 VAM PRINAŠA VELIKE SPREMEMBE V TURNIRSKI IGRI. PREIZKUSI SE PROTI NAJBOLJŠIM SLOVENSKIM IGRALCEM IN OSVOJI X-BOX 360, NINTENDO DS ALI IPOD. NAJBOLJ VZTRAJNE IGRALCE MAGIC LIGE BOMO NAGRADILI S FAT PACKI AKTUALNIH EDICIJ KVARTOPIRŠČINE MAGIC THE GATHERING. NA NAŠIH SPLETNIH STRANEH PREVERI, KAKO LAHKO OSVOJIŠ TE MIKAVNE NAGRADE IN KJE LAHKO ZAIGRAŠ NA TURNIRJIH, KI ŠTEJEJO ZA MAGIC LIGO 2007.

SPLETNA STRAN WWW.IRTS.SI

MAGIC The Gathering

# Prvi med uporniki

**Da bi dognal, kako je biti v koži uspešnega neodvisnega avtorja, Aggressor zlobno vdre v misli biznismena pri Introversion Software, Thomasa Arundela. Okej, to ne, mu pa zastavi nemalo vprašanj.**

Defcon, pred dvema številkama opisano in s 87 ocenjeno simuliranje množičnega brisanja ljudi z obličja Zemlje, ki se bo po vsej verjetnosti uvrstilo med igre leta, je le najbolj svež naslov iz štalce uspešne britanske garažne skupine Introversion (prej Uplink in Darwinia), s katero se je ta trdno zasidrala na sceni. Hude igre majhnih avtorjev v času, ko industrijo prežema pohlep velikih založnikov? Nezaslišano! Nekaj takega bi bržda vzkliknil tudi naš sogovornik, če bi mu pred leti navrgli, da bo še danes delal igre. Kajti kot bomo videli, se je iti upornika proti velikim hišam garanje, kjer je treba včasih preživeti zgolj ob kruhu, vodi ter hrenu. Katere so torej male skrivnosti velikih mojstrov, ki jim pomagajo preživeti na tem neizprosnem trgu? In, predvsem, kako hudirja določijo, kdo v Defconu igra z Evropo?!

●Veliki bwane Introversiona na kupu; zadaj od leve proti desni Thomas Arundel, Mark Morris in John Knottenbelt, njihov Linux-geek. Spredaj Chris Delay, poganjalo njihove kreativnosti.

***Introversion Software ni ogromna horda razvijalcev, temveč zelo majhna skupina. Lahko našim bralcem za začetek zaupate, kdo natanko jo sestavlja? Si pomagate tudi z zunanjimi sodelavci?***

Po nedavni širitvi pri nas s polnim delovnim časom kamen tolče sedem ljudi (na začetku so bili zgolj trije, opomba pisca). Posledično smo dokaj povezana druščina – tu ni prostora za sprenevedanje, saj je vsak od nas odgovoren za svoj del podjetja, da reči tečejo kot namazane. Od prej omenjenih smo štirje vodje firme; potem je tu Will, ki ima čez distribucijo; Vicky se ukvarja z marketingom ter odnosi z javnostjo; Gary pa se nam je nedavno pridružil kot razvijalec. Ko je potreba, najamemo ljudi za pomoč pri prenosih iger na druge platforme, vzdrževanje spletnih strani in vkupmetanje reklamnega gradiva.

***'Neodvisen' v razvoju iger pomeni, da tolstim založnikom obrneš hrbet in se zaneseš samo na lastna sredstva. Toda ker je ni čez osebno izkušnjo, nas zanima vaše mnenje o dobrih in slabih straneh tega pristopa.***

Tole verjetno ne bo tisto, kar bi vsakdo želel slišati, a biti del neodvisnega razvijalca pomeni garati kot črna živina in ni pol toliko očarljivo, kot je morda slišati. Ima pa hkrati očitne prednosti: lahko počneš, kar se ti zahoče! Smo lastniki svojega podjetja, sami določamo delovni čas, nimamo jeznih založnikov, ki bi nam dihali za vrat. To omogoča praktično popoln nadzor nad ustvarjanjem – seveda pa zahteva strogo disciplino in osredotočenost, česar sploh ni lahko doseči. Posebej tedaj, ko se finančna pipica grozeče pripira.

V splošnem je največji problem, da za določene vrste iger nimaš časa in sredstev. Prav tako se je treba neznansko truditi, da v roku izdelamo dovolj vsebine (grafike, stopenj). Za Darwinio je bilo denimo marsikje mogoče prebrati, da je kratka, a nam je njenih deset stopenj kljub vsemu vzelo cela tri leta! Načrtovano je bilo, da bi stopnje generirali, vendar smo jih kljub vsemu izdelovali ročno, in to je pogoltnilo grozljivo veliko časa.

Druga velika težava je, da za založnike nisi zanimiv niti tedaj, ko se želiš z njimi po koncu razvoja povezati recimo pri distribuciji na drugih celinah. Darwinio smo bili sposobni samozaložiti na britanskem trgu, ameriški pa je bil, ker je pač desetkrat večji, prevelik zalogaj. Potreben je bil uspeh na Steamu in kopica nagrad, da so nas založniki sploh začeli jemati resno.

***Lahko zanesenjakom razložite, kako se je vse skupaj začelo? Kaj za vraga vas je sploh pičilo za tako podjetje?!***

Vse se je začelo na univerzi, kjer smo trčili jaz, Chris Delay, naš glavni dizajner, in Mark Morris, sedaj direktor. Chris je bil že med študijem obseden z razvojem Uplinka; spomnim se, kako sva z Markom prihajala domov po prekrokanih nočeh in Chrisa vselej našla neumorno programirati. Naposled sva ga prepričala, da nama umotvor pokaže, in bila nad njim tako navdušena, da sva ga prepričala v prodajo. Mislim, da se nikomur od nas takrat ni sanjalo, do kam nas bo to pripeljalo – da bomo še pet let kasneje ustvarjali igre! Introversion je bil ustanovljen z začetnim kapitalom 600 funtov, ki smo jih enakomerno prispevali vsi trije. To je zadostovalo za paleto CDjev in kartuš črnila, nakar smo se vrgli v prodajo skozi spletno trgovino. Zelo so nas presenetili pozitivni opisi, ki so bili zaslužni za to, da smo kmalu povrnili stroške in dobili distributerja. Rezultat je 40.000 prodanih izvodov Uplinka po svetu.

***V letu pred izidom Darwinie ste imeli resno finančno krizo. So te vrste problemi za neodvisne avtorje neobhodni ali pa menite, da bi se jim z več izkušnjami nemara lahko izognili?***

Držimo se preprostega oblikovnega modela, kjer skušamo potrebno vsebino ohraniti na minimumu, recimo z uporabo visoko stilizirane grafike. Zato se toliko bolj posvetimo zabavnosti in izkušnji ter poskrbimo, da z vzdušjem res zadenemo v črno. Problem Darwinie je bil, da smo se preveč oddaljili od tega modela in bumerang se nam je vrnil v sredo čela! Imela je precej več vsebine kot Defcon ter Uplink in je bila tudi stilsko zahtevnejši projekt, zato smo zanjo namesto načrtovanih osemnajstih mesecev potrebovali tri leta. Posledica so bile izjemne finančne težave – vsi smo se bili prisiljeni zateči k socialni pomoči za nezaposlene – in na koncu je bila morala na zelo nizki ravni. Projekt je bil veliko tveganje; resda smo imeli z Uplinkom uspeh, toda Darwinia je bila čisto druge sorte igra in pojma nismo imeli, ali bo ljudem všeč. Izučilo nas je, da se je treba pri tako majhnem razvojnem oddelku kar se da izogibati velikim količinam ročno izdelane vsebine. Defcon je odličen primer: ker ima malo grafične vsebine, smo ga izgotovili v šestih mesecih.

● **Takole 'po domače' je bilo delo neposredno po izidu Uplinka. Danes so temu namenjeni kitajski sužnji. Hec, hec.**

***Skozi leta ste nedvomno postali ikona neodvisnih skupin. Kje po vašem mnenju tiči razlog, da tako izstopate? Nemara dejstvo, da se niste odločili napraviti Pac-Mana 28 ali Final Fantasy 147?***

Prednost neodvisnosti je, da imaš nadzor nad svojo intelektualno lastnino in s tem nadzor nad razvojem. Nikakršnih tržnih raziskav ne delamo; ideje se porajajo same od sebe, nakar jih polovimo po svojem šestem čutu ter jih predelamo v igro, hehe. Zato je verjetnost, da bomo ustvarili unikaten izdelek, večja. Velika hiba današnje igrarske industrije je grozljiva količina plagiatorstva. Založniki pogosto kratkomalo prečešejo trg, naberejo igre, ki gredo za med, in zaprežejo razvijalca, da jim napravi kopijo. Ti avtorji imajo zelo malo ustvarjalne svobode in ni čudno, da smo zasičeni s kopico skorajda identičnih streljank! Drugi razlog za našo posebnost je nemara zavestna odločitev v prid vzdušju na račun fotorealistične grafike. Stilistično so naše igre preproste, a na koncu bo ravno to zaslužno, da recimo Darwinie nihče ne bo zamenjal s kako drugo igro.

***Uplink je bila hekerska simulacija, Darwinia in Defcon sta čudni pasmi strategij. Je taka raznolikost namerna ali je zgolj posledica kreativnosti?***

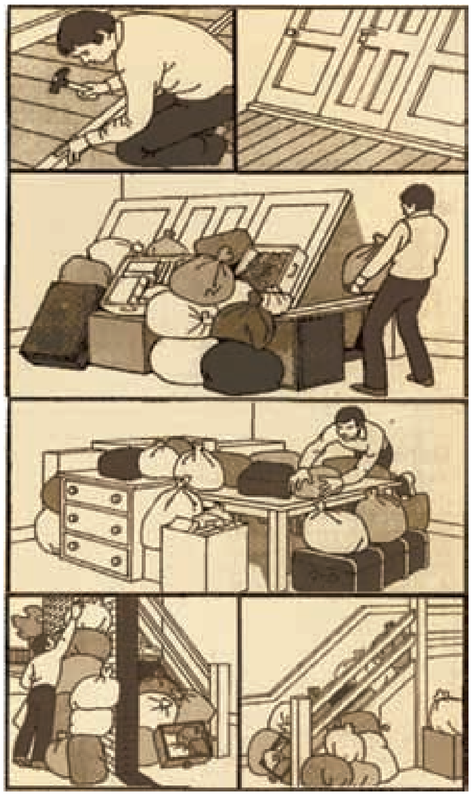
Nobenega strateškega načrta ne delamo pri razvoju iger – navdih za ideje prihaja od vsepovsod in je zato čisto nepredvidljiv. Celo ko nekomu posveti žarnica, reči ne zabetoniramo takoj; če namreč to storiš prehitro, ideje nimajo možnosti, da bi se razvijale dalje do česa še boljšega. Če pogledamo Darwinio v rosnih časih in na koncu razvoja, je to lepo vidno – retro grafika in 2D sličice so dejansko koncepti, ki smo jih zasnovali šele kasneje.

***Kaj je bil glavni cilj pri Defconu – napraviti močno izkušnjo ali enostavno zabaven špil?***

Upamo, da nam je uspelo oboje! Na koncu je vselej glavna skrb to, da napraviš nekaj, ob čemer ljudje uživajo, ne glede na to, ali se imajo fino zaradi gole zabave ali globoke izkušnje. Mnogi so nas spraševali, ali Defcon nosi resen moralni nauk. Če ga iščeš, ga boš nemara res našel, a hkrati je vse skupaj predstavljeno satirično. Mislim, da vsakdo najde v njem različne elemente, in če to igro napravi bolj igralno, toliko bolje.

***Je Defcon uspeh?***

Defcon je bil deležen izjemne in pozitivne pozornosti, kar je res pripomoglo k prodaji. S trenutnim stanjem smo zelo zadovoljni in po pravici povedano nas je norija ob izidu nadvse presenetila. Postali smo žrtve lastnega uspeha, saj nismo pričakovali takega navala in vse skupaj je pripeljalo do tega, da se je naša spletna stran že uro pred izidom stegnila. Prvi nauk je, da nikar ne postavi ure z odštevanjem do izida, če hočeš pagino ohraniti pri življenju. Tu pa je vsakdo mrzlično klikotal, da bi videl odštevanje, in nesrečna stran je



● **Kdo pravi, da igre niso koristne?! Navodila za Defcon vsebujejo napotke za ravnanje v primeru nevarnosti jedrskega napada. Zdaj veste, ha!**

Zadnja tehnologija po najboljši ceni!

nvidia 8800GTS 320MB

- 320MB GDDR3 pomnilnik
- 320BIT vodilo
- 96 senčilnikov
- polna podpora DirectX® 10.0
- do 16x AF
- do 6x MSAA
- HDTV podpora 1920 x 1080p
- 2 x Dual Link DVI

Igrajte na prave karte

Club 3D GRAPHICS

Izdelke Club3D lahko kupite v:

F.U.N.T.E.C.H www.funtech.si K-net www.nakupi.net ROLAN www.rolan.si
TI d.o.o. www.mimovrste.com Chip Trade www.chiptrade.si

izishop.net

IZ!D computers

Ekskluzivni zastopnik in distributer za Slovenijo: IZID, d.o.o. Jesenice

8800GTS
Club 3D
Designed for Extreme Graphics

podlegla pod konico, dvajsetkrat večjo ob običajnega prometa. Sledila ji je spletna trgovina, ki jo je pregazilo povpraševanje stokratne velikosti običajnega. Tudi zato, ker so nekateri pomešali ure, britanskih šest popoldne zamenjali za vse mogoče in tako trgovino obremenili že pred izidom.

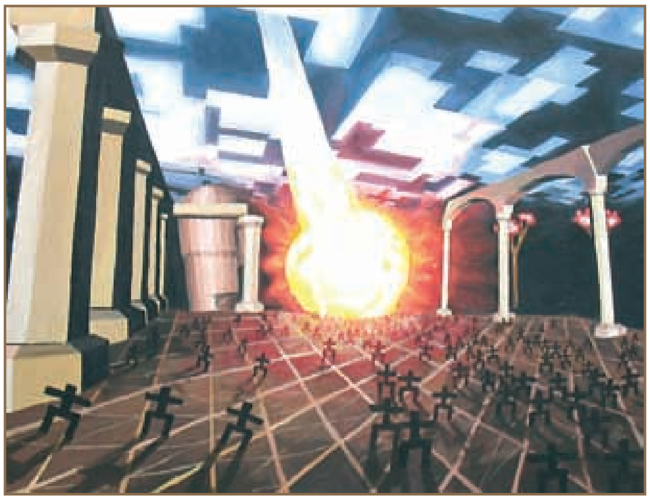
Imeli smo tudi veliko smole: kanadski center našega ISPja je bil ob svojo optiko, za povrh smo fasali kopico strojnih težav ... Katastrofa! Če si majhen kot mi, je problem najti ponudnika, ki bi zmogel zanesljivo prenesti tak internetni naval. Smo pa imeli ob vsem tem tudi srečo, kajti najpomembnejši strežnik – ta, ki upravlja z večigralskim delom špila in je bil prva prioriteta – se je dobro držal. Zdaj vsaj vemo, kaj lahko pričakujemo in kako ukrepati, da bo v prihodnje manj težav.

***Kako pri vas ob igranju Defcona določite, kdo bo igral Evropo?***

Haha, no, to je seveda ob predpostavki, da je z njo najlaže igrati, kajne? Vsekakor je z njo lahko začeti, ko si še zelen, saj jo je zaradi majhnosti preprosteje braniti. A izkušeni bodo našli in kruto izrabili njene slabe strani: veliko bližino Rusije, pomanjkanje prostora za barkače in ranljivost za podmornice s severa.

PC CD ROM
DEFCON
EVERYBODY DIES
7

**Tisti 7+ pomeni, da lahko mali otroci čisto zakonito uživajo v simulaciji pobojev milijonov ljudi. Dekadenca!**



**Samosvoj videz Darwinie lepo ponazori misel, ki je zadnje čase vse bolj prisotna: fotorealistična grafika morda le ni zveličavna smer razvoja, saj dostikrat zgolj povzroča enormne stroške.**

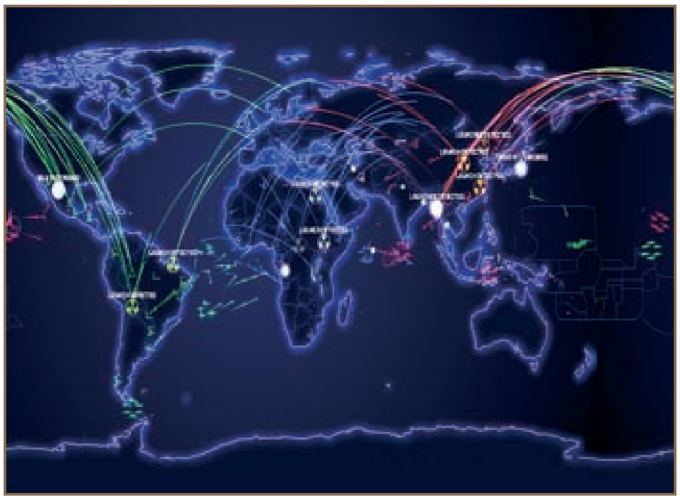
***Kako se lotevate oglaševanja? Se zanašate na besedo od ust do ust ali je zadaj kaj več? Kako pomembna je skupnost?***

Že od nekdaj se izogibamo klasičnim reklamnim strategijam, kot je recimo tiskano oglaševanje, predvsem zato, ker si ga ne moremo privoščiti v tolikšni meri, da bi bilo res učinkovito. Pri Uplinku smo zapravili ogromno denarja za eksperimentiranje z raznimi bizarnimi pristopi, od katerih pa nobeden ni zares uspel. Sedaj se osredotočamo predvsem na odnose z javnostjo – Vicky, moja sestra, nam je že prej pomagala pri trženju in PRu, maja letos pa se nam je dokončno pridružila ravno pred izidom Defcona. Zelo pomembno je privleči kar se da veliko zastonjske pozornosti, kar je bilo posebej važno pri Darwiniji, saj smo bili tedaj brez ficka. Defcon je bilo mnogo laže razbobnati, saj nas je ob izidu poznalo veliko več ljudi in smo bili deležni več medijske pozornosti. K temu so veliko pripomogli uspeh na Steamu in nagrade na IGFu (Independent Games Festivalu).

***Sodelovanje z Valvom in njihovo storitvijo Steam je bilo za vas uspeh. Imate kake načrte z drugimi kanali digitalne distribucije, na primer z Xbox Live Arcade? Bodo vaše igre našle pot na konzole?***

Steam je bil resnično naš odrešenik – igre je dostavil do mnogo večjega in bolj raznolikega občinstva, kot bi jo sicer ugledalo. Prav tako je koristen finančno, saj tako odrežeš nekaj vmesnih členov, denimo prodajalce in distributerje, kar pomeni več denarja za nas. Valve v industriji uživa ugled in s povezavo z njimi smo na ugledu pridobili tudi sami.

PC in mac sta se za nas res dobro obnesla in zaenkrat se ju kanimo oklepati še naprej. Vendar to ne pomeni, da bi si v prihodnosti svojih izdelkov ne želeli videti na konzolah. Posebej sedaj, ko si to nemara celo lahko privoščimo. Veste, ko začneš z neodvisnim avtorstvom, sta PC in mac najprimernejši platformi, ker sta zastonj. Nobenih tržnikov nimaš, ki bi ti postavljali pogoje. Ravno tako je pomembna možnost, da je na računalih moč igre modificirati, to pa jim lahko bistveno podaljša življenjsko dobo. Zato se vseskozi trudimo podpirati modifikacije.



**Pred desetletjem smo uživali ob zelo preprostih igrah. In če smo tedaj, lahko zaprmej tudi sedaj. Neodvisna scena bode poskrbela za to.**

***O oglaševanju v igrah trenutno potekajo vroče debate. Ga kanite morda izrabiti? Bi lahko imelo resen vpliv na neodvisno sceno?***

Ne, mislim, da to ni za nas. Neodvisneži imamo majhno bazo odjemalcev v primerjavi z velikimi naslovi, zato oglaševalski prihodek ne bi bil znaten in tak pristop zatorej ne smiseln. Še huje: bržda bi bi bili obtoženi, da smo se prodali, kar bi bila velika packa na našem imenu. Kdorkoli se bo odločil za tako pot, bo moral izredno paziti, da bodo reklame skladne z vsebino in ne bodo pokvarile vzdušja.

***Kaj je najpomembnejša izkušnja, ki ste si jo pridobili kot neodvisni studio?***

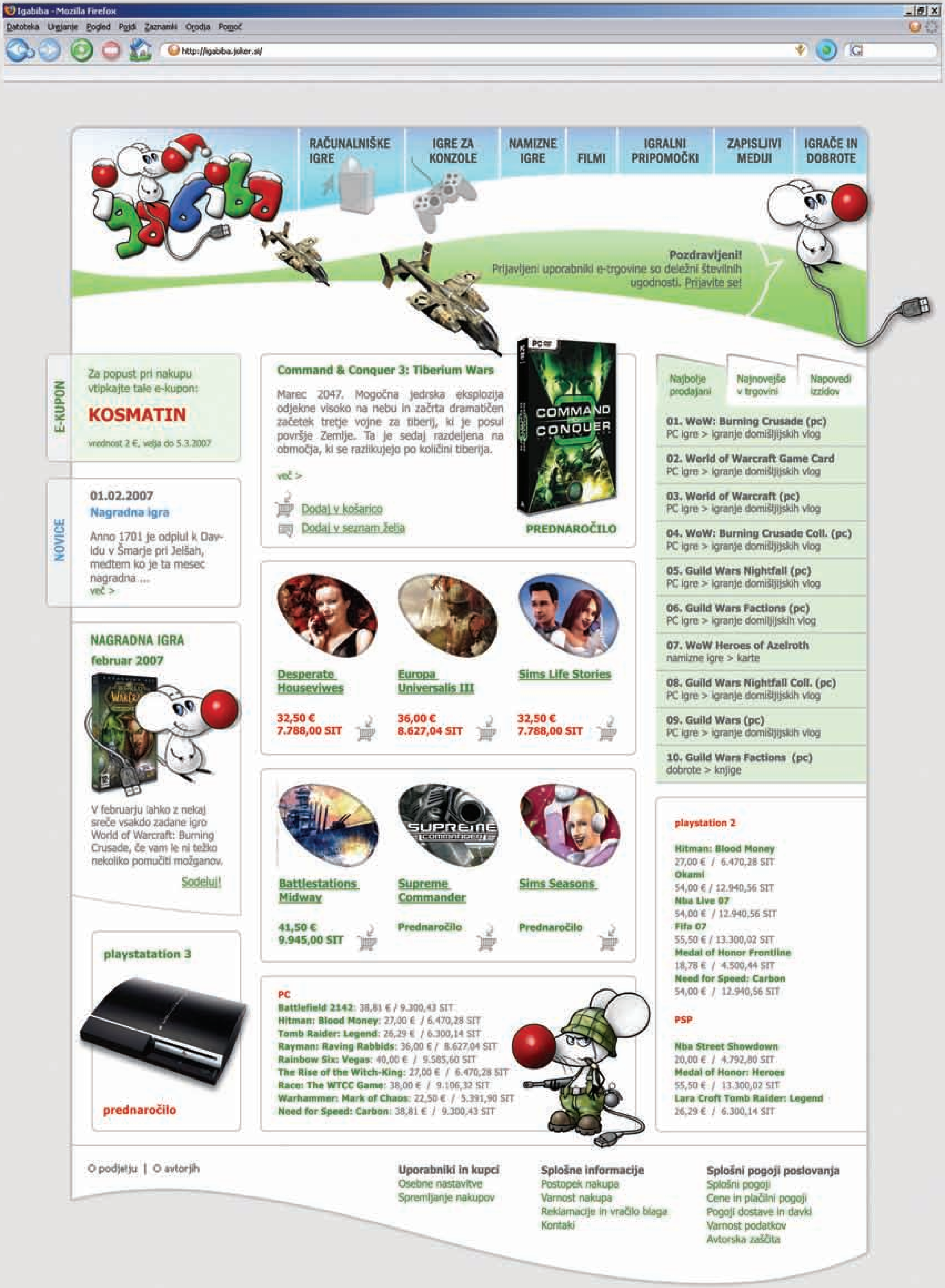
Težko reči. Mislim, da je ključno brezkompromisno zaupanje vase. Vseskozi smo vedeli, da imamo potencial, da imamo zanimive in originalne ideje. Potrebovali smo le pogum in odločnost, da smo reči pripeljali do konca tudi tedaj, ko nam je šlo za nohte. Izpostaviti velja še pomen kredibilnosti in dobrega imena v industriji, kar si težko zgradiš, če si vseskozi na obrobju. Tu se pokaže, da sodelovanje z velikimi imeni ne pomeni nujno, da si se prodal, dokler natanko veš, kje je meja. Taka strategija lahko enormno poveča tvojo prepoznavnost, kar je nuja, če želiš delati vedno bolj zapletene igre in jih pripeljati na konzole.

***Vaš komentar na stanje v neodvisnem sektorju? Kaj menite o zadnjem podvigu Grega Costikyana, Manifesto Games?***

Rekel bi, da se industrija iger zadnja leta srečuje z več problemi, ki so posledica dejstva, da smo naposled prodrli v mainstream. Hkrati to ni ostalo neopaženo in v medijih je opaziti negodovanje nad nategovanjem s franšiznimi nadaljevanji ter kopijami. To pa pomeni več pozornosti za nas neodvisneže. V tem oziru se mi zdi, da smo nastopili v zelo primernem času, saj si ne predstavljam, da bi uspeli, če med špilavci ne bi obstajala želja po inovativnih igrah. Spletna prodajalna indie iger Manifesto Games ima plemenit namen in upamo, da bodo portali nalik temu skupaj z digitalnimi kanali, kot je Steam, distribucijo postavili na novo raven. Steam je na moč primeren za indie igre. Ne le, da so stroški pri digitalnem razpošiljanju manjši, ampak je do njega veliko lažje priti kot do klasičnih trgovin, in sicer zaradi manjšega finančnega vložka ter tveganja. Za prostor na policah trgovin se ti ni treba več bosti z velikimi naslovi, kar smo grobo občutili pri Uplinku in sprva tudi Darwiniji. Ni hujšega kot videti škatlo s tvojo igro, skrito zadaj za nekim razvpitim naslovom, četudi ta smrdi! Digitalni kanali so za nas ustreznejši še zaradi manjše velikosti (Defcon meri okoli 60 MB), za katero nima smisla polniti ploščka.

***Kakšni so vaši prihodnji načrti za dominacijo nad svetom z neodvisnimi igrami? (Drugače rečeno, povejte nam kaj o naslednjem projektu.)***

Haha, zvito, ampak precej neradi govorimo o svojih načrtih, v prvi vrsti zato, ker se stvari med razvojem rade spremenijo do neprepoznavnosti. Kljub temu bodo pozorni opazovalci našega dela znali potegniti določene sklepe o tem, kaj trenutno švasamo skupaj. Z delom na tejle stvari, trenutno zvani 'Četrta igra', je Chris začel takoj po izidu Uplinka in svojčas je razvoj potekal vzporedno z Darwinio. Takrat smo pojekt dali na hladno in ga odtajali po izidu Defcona. Kar pomeni, da se po naših glavah valja že skoraj pet let in bi zatorej morala biti naša najboljša igra sploh!


Igabiba - Mozilla Firefox
Datoteka
Urejanje
Pogled
Pojdi
Zaznamki
Orodja
Pomoč
http://igabiba.joker.si/
RAČUNALNIŠKE IGRE
IGRE ZA KONZOLE
NAMIZNE IGRE
FILMI
IGRALNI PRIPOMOČKI
ZAPISLJIVI MEDIJI
IGRAČE IN DOBROTE
E-KUPON
NOVICE
Najbolje prodajani
Najnovejše v trgovini
Napovedi izzidov
Dodaj v košarico
Dodaj v seznam želja
Sodeluj!
o podjetju | o avtorjih

**Pozdravljeni!**
Prijavljeni uporabniki e-trgovine so deležni številnih ugodnosti. Prijavite se!

Za popust pri nakupu vtipkajte tale e-kupon:

**KOSMATIN**

vrednost 2 €, velja do 5.3.2007

**01.02.2007**
**Nagradna igra**

Anno 1701 je odplul k Davidu v Šmarje pri Jelšah, medtem ko je ta mesec nagradna ...
več >

**NAGRADNA IGRA**
**februar 2007**

V februarju lahko z nekaj sreče vsakdo zadane igro World of Warcraft: Burning Crusade, če vam le ni težko nekoliko pomučiti možganov.

Sodeluj!

**playstatation 3**

**prednaročilo**

**Command & Conquer 3: Tiberium Wars**

Marec 2047. Mogočna jedrska eksplozija odjekne visoko na nebu in začrta dramatičen začetek tretje vojne za tiberij, ki je posul površje Zemlje. Ta je sedaj razdeljena na območja, ki se razlikujejo po količini tiberija.

več >

Dodaj v košarico
Dodaj v seznam želja

**PREDNAROČILO**

**Desperate Housevives**
32,50 €
7.788,00 SIT

**Europa Universalis III**
36,00 €
8.627,04 SIT

**Sims Life Stories**
32,50 €
7.788,00 SIT

**Battlestations Midway**
41,50 €
9.945,00 SIT

**Supreme Commander**
Prednaročilo

**Sims Seasons**
Prednaročilo

**PC**
**Battlefield 2142**: 38,81 € / 9.300,43 SIT
**Hitman: Blood Money**: 27,00 € / 6.470,28 SIT
**Tomb Raider: Legend**: 26,29 € / 6.300,14 SIT
**Rayman: Raving Rabbids**: 36,00 € / 8.627,04 SIT
**Rainbow Six: Vegas**: 40,00 € / 9.585,60 SIT
**The Rise of the Witch-King**: 27,00 € / 6.470,28 SIT
**Race: The WTCC Game**: 38,00 € / 9.106,32 SIT
**Warhammer: Mark of Chaos**: 22,50 € / 5.391,90 SIT
**Need for Speed: Carbon**: 38,81 € / 9.300,43 SIT

Najbolje prodajani | Najnovejše v trgovini | Napovedi izzidov

**01. WoW: Burning Crusade (pc)**
PC igre > igranje domišljijskih vlog
**02. World of Warcraft Game Card**
PC igre > igranje domišljijskih vlog
**03. World of Warcraft (pc)**
PC igre > igranje domišljijskih vlog
**04. WoW: Burning Crusade Coll. (pc)**
PC igre > igranje domišljijskih vlog
**05. Guild Wars Nightfall (pc)**
PC igre > igranje domišljijskih vlog
**06. Guild Wars Factions (pc)**
PC igre > igranje domiljijskih vlog
**07. WoW Heroes of Azelroth**
namizne igre > karte
**08. Guild Wars Nightfall Coll. (pc)**
PC igre > igranje domišljijskih vlog
**09. Guild Wars (pc)**
PC igre > igranje domišljijskih vlog
**10. Guild Wars Factions (pc)**
dobrote > knjige

**playstation 2**

**Hitman: Blood Money**
27,00 € / 6.470,28 SIT
**Okami**
54,00 € / 12.940,56 SIT
**Nba Live 07**
54,00 € / 12.940,56 SIT
**Fifa 07**
55,50 € / 13.300,02 SIT
**Medal of Honor Frontline**
18,78 € / 4.500,44 SIT
**Need for Speed: Carbon**
54,00 € / 12.940,56 SIT

**PSP**

**Nba Street Showdown**
20,00 € / 4.792,80 SIT
**Medal of Honor: Heroes**
55,50 € / 13.300,02 SIT
**Lara Croft Tomb Raider: Legend**
26,29 € / 6.300,14 SIT

o podjetju | o avtorjih

**Uporabniki in kupci**
Osebne nastavitve
Spremljanje nakupov

**Splošne informacije**
Postopek nakupa
Varnost nakupa
Reklamacije in vračilo blaga
Kontakt

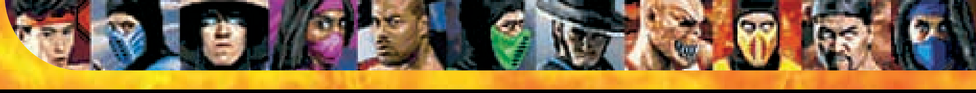
**Splošni pogoji poslovanja**
Splošni pogoji
Cene in plačilni pogoji
Pogoji dostave in davki
Varnost podatkov
Avtorska zaščita

# MORTAL KOMBAT

# PRIPOVED O IZTRGANI HRBTENICI

**Debate o tem, katera igra je boljša, Mortal Kombat ali Street Fighter, so bile sredi devetdesetih tako žgoče kot današnja preklanja med lastniki pecejev ter konzolaši. A čeprav je bil MK tehnično podložen SFju, je to nadomestil z razvpitostjo ter vplivom na špilavno zgodovino, pod čemer se skrivajo teorije zarote in ustanovitev združenja IDSA. Sneti razišče.**

Niti največji fani Mortal Kombata ne morejo zanikati dvojega. Prvič, da je bil Street Fighter na prizorišču najprej in da je z dvojko definiral, kako naj bodo videti ter kako naj se igrajo pretepačine eden-na-enega. Sistem je bil zasnovan tako, da si specialke izvajal do sličice animacije natančno in da si gibe zanje začenjal že v predhodni animaciji ali drugem stanju lika. Prav tako je SF2 uvedel kombinacije – nize udarcev, ki jih po tistem, ko prvi v nizu zadene, ob pravilni izvedbi nasprotnik ne more prekiniti. Te so odtihmal v zvrsti stalnica. In drugič, tajiti ne morejo, da je bil Street Fighter po globini, torej količini gibov in načinu, kako so te tvorile celoto, od



**nekdaj v prednosti. (Capcomovi seriji smo se poklonili v Jokerju 128: poiščite cajtung v naftalinu ali na stranki najdite članek s številko 511.)**

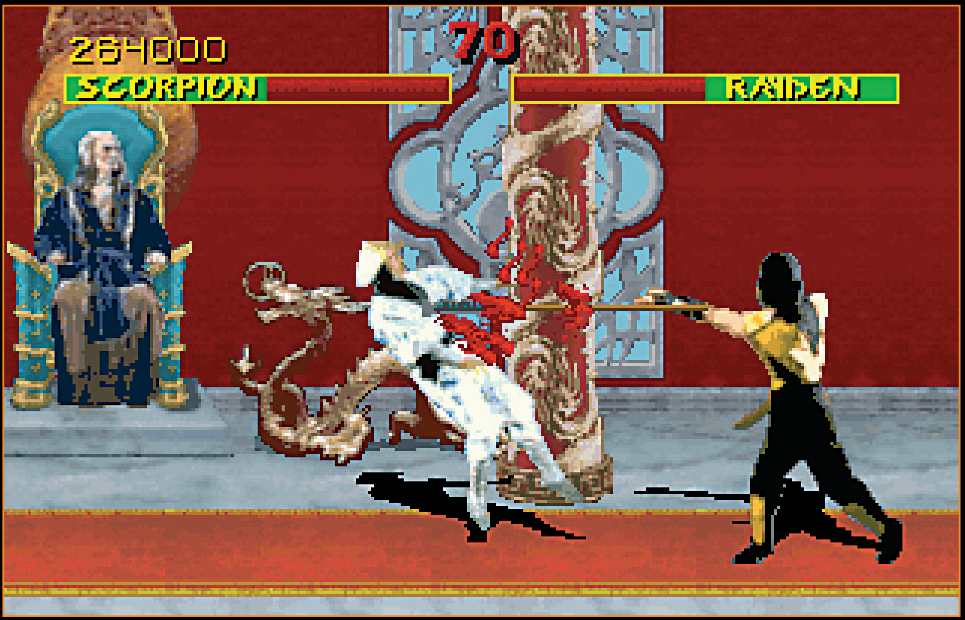
A četudi bi pristaše Mortal Kombata prijelo, da bi se masakra resnice lotili, bi jih pristaši nasprotnega tabora brž utišali z dobro merjenim fireballom. Ta bi imel obliko sporočila, ki je leta 1991 zaokrožilo po pisarnah firme Williams in se je glasilo: “Treba je narediti pretepačino, ki se bo spopadla s Street Fighterjem. Zdaj. Takoj.” SF2 je tedaj namreč že raztural po igralnicah. Istočasno so v Hollywoodu renesanso doživljali filmi, ki so na moderniziran način poveličevali borilne veščine. Švarci, Stallone, Van Damme, Norris, Lundgren in Seagal so nadaljevali s streljaj-tepi tradicijo hongkongških akcijskih ter lagodno deskali na valu vznemirjenja, ki ga je v sedemdesetih dvignil Bruce Lee. Navdušenje nad filmi, borilnimi veščinami ter tepežkarskimi igrami se je povezalo v ogromen klobčič, fist-happy množice so hlepele po dražljajih in vodjem Midwaya je bilo jasno, da je to priložnost za naphanje mošnjičkov.

## Digitalizirane gonade

Pozivu sta se odzvala fantina En Boon in John Tobias. Boon je za Williams delal kar na šestih fliperjih, preden se je lotil avtomatov z video igrami na kovance. Tobias pa je kariero pri Williamsu začel z malo znanim, a nebesno slaboritnim Markom Turmellom, ki je ustvaril Smash TV, NBA Jam, Wrestlemania: The Arcade Game in NFL Blitz ter je bil eden zadnjih velikih ameriških izmišljevalcev špilavnih avtomatov. Tobias je delal v Turmellovem moštvu, ko so vkup dali Smash TV in Total Carnage – naslova, ki sta oživela klasično gibanje + streljanje z dvema palicama, kot si ga je Eugene Jarvis pionirsko zamislil za Robotron 2084. Prav tedaj, ko je vsak od njiju skončal svoje trenutne projekte, je prišla okrožnica glede konkurenta Street Fighterju. Ed in John sta se znašla v istem timu.

**Edward J. Boone, z Johnom Tobiasom foter Mortal Kombata. Še se trudi z MKjem, dočim je Tobias leta 2000 spokal in je zdaj svobodnjak.**

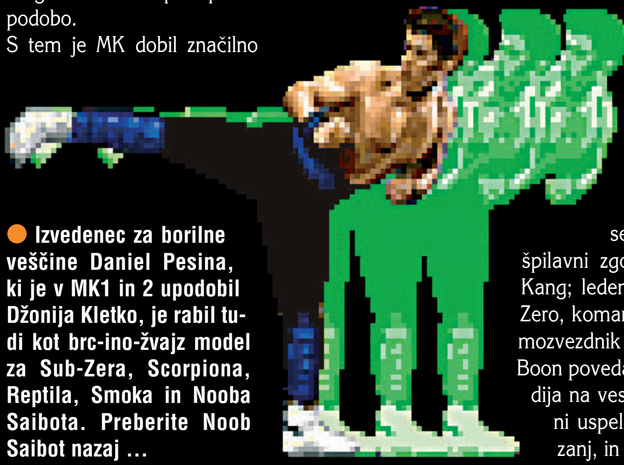
Da bi špil izstopal iz poplave klonov SF2, ki so jo pričakovali, sta se Boon in Tobias odločila, da bosta namesto risane uporabila digitalizirano grafiko. To pomeni, da so v digitalno obliko prenesli fotografijo resničnosti, kar je pripomoglo k samosvojemu videzu. Sploh prva igra, ki je uporabila digitalizirano grafiko, je bila Journey, in ta je bila neposredno povezana s podjetjem Midway, dotično pa s firmo Williams. Ralph Baer, tvorec prve konzole za igranje doma, ki so ji kodno rekli 'brown box' in jo kasneje preimenovali v magnavox odyssey, oče svetlobne pištole ter spominske igre Simon Says, je leta 1980 prišel na genialno zamisel. Baer se spominja: “Cenen črno-bel fotografski aparat, vdelan v kabinet igralnega avtomata, bi bil zmožen na ukaz posneti igralčev obraz, ga digitalizirati in ga poslati v pomnilnik. Od tam bi ga hardver pobral ter ga uporabil kot obraz kakega lika ali pa bi ga zalepila ob rekorde.” Ko je idejo predočil Midwayevim direktorjem, so ti izrazili navdušenje in zahtevali izdelavo prototipa. Baer ga je sestavil in ga ruknil v eno od čikaških igralnic. Prvi dan je bila zadeva nadvse priljubljena in kravatarji so se kar topili. Ampak ... Baer: “Naj skrajšam zgodbo: drugi dan pride tip, pred avtomatom stopi na stol, si sleče hlače – in to je bil konec izdelka.“



**Skorpi vpije »Come here!« ... komu že? Raydnu ali Raidnu? Zmedica: na avtomatih je bil Raiden, nato so ga preimenovali v Raydna zaradi igre Raiden in ga na koncu spremenili nazaj v Raidna.**

No, vse ni bilo izgubljeno. Prav tedaj je bila v ZDA priljubljena rock skupina Journey in Midwayevci so hoteli narediti igro z njimi v glavni vlogi. Res so jo, in to tako, da so imele osebe v njej digitalizirane frise članov benda. Dasi je bil avtomat iz 1983. neuspešen, se je Journey vpisala v zgodovino. Hkrati je Williams, ki je 1988. kupil Bally Midway, na ta način prišel do tehnologije za digitaliziranje. Istega leta so dali ven avtomat NARC, čez tri dvanajstmesečja pa Terminator 2 – oba sta vsebovala digitalizirano grafiko. In še Atari je leta 1990 s Pit Fighterjem dokazal, da je čisto mogoče narediti pretepačino s tovrstno podobo.

S tem je MK dobil značilno zunanjost, po kateri se je nemudoma ločil od risankastega Street Fighterja in se spretno postavil na drugo stran arene. Tako so se igralci odločali med različnima slogoma, kar je pomagalo tako eni kot drugi igri.



**Izvedenec za borilne veščine Daniel Pesina, ki je v MK1 in 2 upodobil Džonija Kletko, je rabil tudi kot brc-ino-žvajz model za Sub-Zera, Scorpiona, Reptila, Smoka in Nooba Saibota. Preberite Noob Saibot nazaj ...**

## Naprej, trikrat nazaj, HP

Sprva sta si Boon & Tobias želela, da bi Mortal Kombat povezala z znano osebnostjo, najraje s kako hollywoodsko zvezdo. Vendar sta naletela na težave. Na vrhu seznama sta bila Steven Seagal in Jean Claude Van Damme, toda prvi se je bojda že zmenil, da se bo pojavil v nekem drugem špilu (iz česar potem ni bilo nič), dočim se je Dam Vam, samozvani 'karatejski Fred Astaire', okrog tega pogovarjal s Sego. Kaj sta MKjeva očeta storila? Namesto da bi se pogodila s kakim manj znanim pretepaškim starletkom, recimo Bennyjem 'Jetom' Urquidezom, sta se odločila, da bosta ustvarila lasten domišljijski univerzum. Izmislila sta si dovršeno mitologijo, v kateri se raznolike osebe enkrat na generacijo bojujejo na kozmičnem turnirju, kjer se odloča prihodnost človeštva – Mortal Kombatu. Osnovna štorija baja o vesolju, ki ga nadzorujejo Starejši bogovi (Elder Gods). Ti so turnir ustvarili, da bi planjavam v vsemirju, od katerih je Zemlja le ena, dali priložnost obrambe pred mogočnim Outworldom. Slednjemu vlada cesar Shao Kahn v navezi z demonskim čarodejem Shangom Tsungom, štirirokim princem Gorom in številnimi temačnimi podložniki, kraljestvo pa potrebuje deset zaporedoma dobljenih turnirjev, da zadosti oslabi dimenzijska vrata. Silam teme se zoperstavljajo bojevniki luči, ki jim predseduje bog groma Raiden. Številni od teh likov so se neizbrisno vpisali med najbolj znane v špilavni zgodovini. Močni & tihi brusiljevski Liu Kang; ledeni in ognjeni nindža Scorpion ter Sub-Zero, komandos-baba Sonya Blade; napihnjeni filmozvezdnik Johhny Cage ... Glede Caga ima Ed Boon povedati nekaj zanimivega: “Cage je bil parodija na ves ta posel z Van Dammom. Ko nam ga ni uspelo pridobiti za igro, smo že imeli vlogo zanj, in tako smo pač pomislili ...”

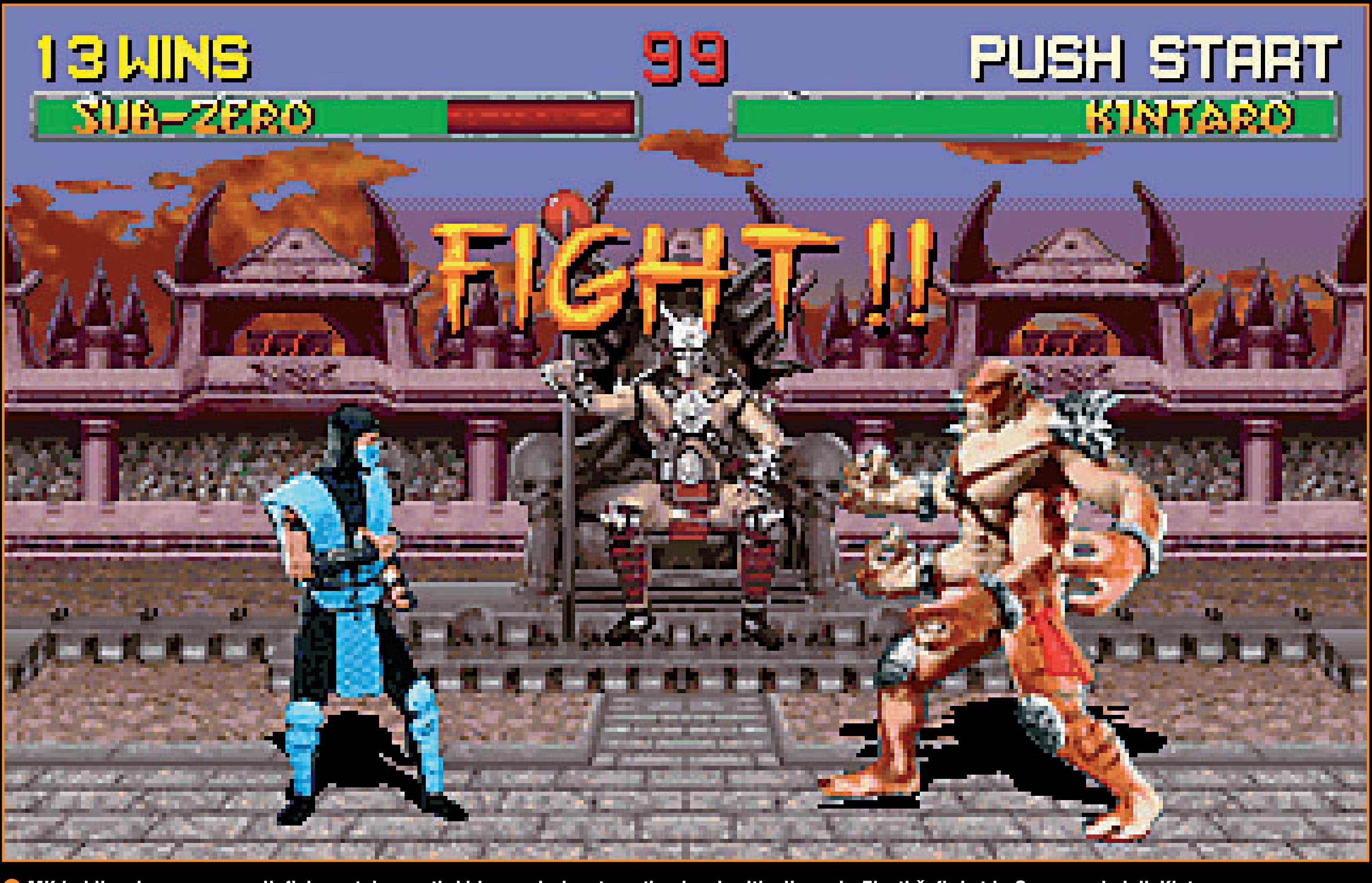
Vsekakor je mitologija ena najmočnejših privlačnosti serije MK. Ko je prvenec doživel uspeh in je bilo jasno, da bodo potrebna nadaljevanja, je razvojno moštvo prestavilo v četrto ter si jelo izmišljevati nove in nove podrobnosti, ki so jih fani hvaležno vpijali. Štorija je rasla, liki so se razvijali in se zapletali v medsebojne odnose, odvijali so se novi turnirji z udeleženci iz drugih sfer … Shang Tsung je s svojo nagnjenostjo do peklenskega goltanja duš ubitih tekmovalcev in nebrzdane brutalnosti, ki jo je stalno zahteval s kultnim vzklikom “Finish him!”, itak eden najbolj markantnih negativcev v svetu e-zabave. Folk pa se je leta učil na pamet, kdo je v tem fantazijskem svetu kdaj komu kaj kje naredil, čeprav glede marsičesa avtorji niso bili niti sami gotovi in so dosti dodali za nazaj. V primerjavi s Street Fighterjevim enostavnim zgodbovnim ozadjem, ki ga niso zmogli zadostno napihniti niti animeji, je Mortal Kombat prava dvorana idej ter podrobnosti.

Področje, kjer je MK od vekomaj podložen Uličnemu bojevniku, je tehnična naprednost tepežkarskega sistema. Navsezadnje SF2 Turbo na velikih turnirjih igrajo še danes, dočim Kombatov v teh krogih ne povoha nihče. (Še novih ne, heh.) A zdi se, da Boon ter Tobias na tem področju niti nista hotela zares tekmovati z Japonci in da sta namenoma izbrala drugo smer. Pravzaprav sta Street Fighter 2 amerikanizirala. Mlatenje v prvem Mortal Kombatu sta utemeljila na onem iz SF2, se pravi, da je vsebovalo premikanje levo in desno, skoke, počepe in navadne ter specialne udarce. Toda blok sta namesto na držanje smeri nazaj prilepila na ločen gumb, omislila sta si ločene knofe za visoke in nizke udarce z roko oziroma nogo, hkrati pa sta si vseskozi prizadevala, da bi količino skrivnosti nabila v stratosfero. Eden od razlogov, da je bil Street Fighter 2 tako priljubljen, je bil, da je rulj v njem odkrival skrite poteze, kamor so spadali vsi posebni udarci, od ognjenih krogel do zavrtinčenih podplatov. Ed in John sta šla dosti čez to in v kratkih desetih mesecih, kolikor je trajala izdelava Mortal Kombata, vanj tlačila plast za plastjo tajinstvenih potez ter drugih skritosti. Ed Boon pravi: “Reptila smo iznašli v zadnjem trenutku. Nekdo se je domislil, da bi imeli zelenega nindžo, ne samo rdečega (Scorpiona) ter modrega (Sub-Zera), in da bi bil skrit. Pojavil se je samo, ko si zmagal brez izgube energije, izvedel us-

## BITKA ZA MIDWAY

S Kombatom je povezan šopek založniških imen: Acclaim, Williams in Midway. Midway Games je ime najstarejšega ameriškega založnika video iger, ki še posluje. Pognali so ga 1958. kot proizvajalca zabavnjaške opreme, nakar ga je leta '69 kupil starejši konkurent, Bally. Kmalu so s simulacij kegljanja preseddlali na video igralne avtomate in uspeh doživeli 1978., ko so v Čezlužje pripeljali Taitove Space Invaders. Temu sta sledila Namcov Pac-Man ter Ms Pac-Man in cekin je priletaval kot nor. Leta 1981 je Bally združil oddelek za izdelovanje fliperjev z Midwayjem, tako da je nastalo podjetje Bally Midway, ki je nadaljevalo z uspešnimi avtomati. A spet so posredovali kravatarji in Bally Midway je leta 1988 nabavil Williams, še en avtomatni orjak. Denar so dobivali tako od fliperjev (se strinjam, tudi o njih je treba napisati članek) kot od video iger, kjer so naredili dar-mar z Defenderjem in Robotronom. Midway je nadaljeval z avtomati, a je 1991. pogoltnil Williamsovo lastno divizijico za domače špile in se lotil produkcije slednjih. Leta 1996 je Williams z Atari Games vred kupil Time-Warner Interactive in Midway razbil na Midway Amusement Games, ki se je bavila z avtomati, ter Midway Home Entertainment, ki je imela čez konzolastične in abakovske igre. 1998. se je Midway Home osamosvojila, začetkom dvajurjevih pa skoraj bankrotirala in zdaj pleza iz rdečih številk. Temu navzlic si lastijo dosti zvenečih studiev in imen. Njihova čikaška veja dela na Strangleholdu, Midway San Diego je pred kratkim izgotovil Rise & Fall, losangeleški studio je zaslužen za Shaolin Monks, dočim pri Surreal Softwaru nastaja serija The Suffering.

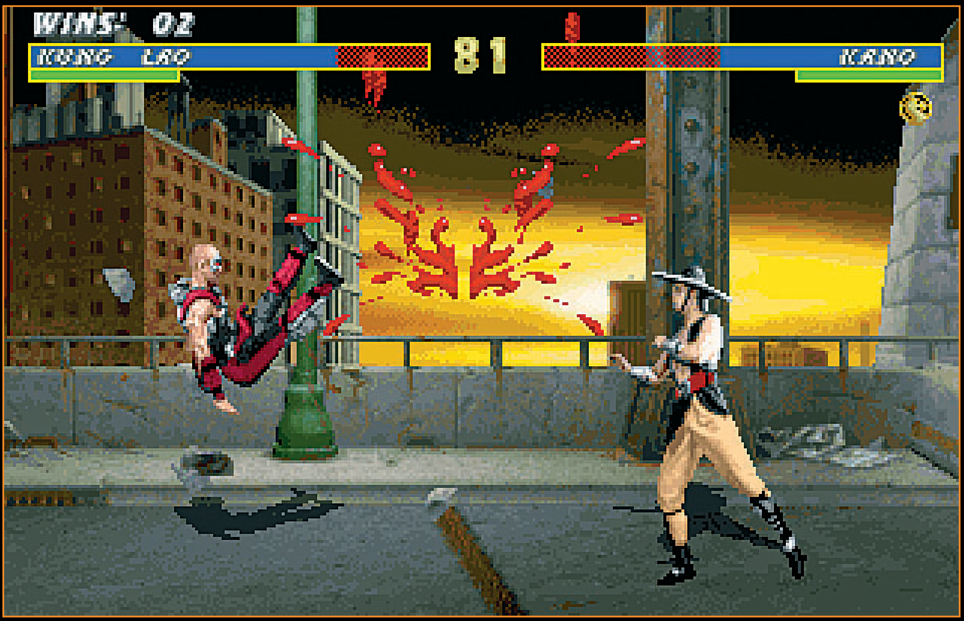
Kaj pa Acclaim, katerega logo je bil poleg Midwayevega dolgo zalepljen na Mortal Kombate? Enostavno: oni so skrbeli za predelave avtomatov na domače sisteme, med katere je sodil tudi MK. Toda z zatonom dotične industrije in ne blešečo prodajo par ključnih naslovov, kot so bili Burnout, Aggressive Inline in Turok Evo, je Acclaim na prelomu tisočletja zdrsnil v rdeče številke. Iz njih se je skušal izkopati z zanič naslovi na prvo žogo, recimo z BMX XXX, v katerem je bilo moč gledati posnetke striptiza. Znani so njihovi marketinški podvigi, recimo obljuba otoškim igrarjem, da bodo plačali petsto funtov petim ljudem, ki bodo svojemu otroku dali ime Turok. A pomagalo ni nič, zlasti ne tožbe s strani znanih osebnosti, kot je bil beemiksarski zvezdnik Dave Mirra, ki je cviknil, da ga bo rulja povezala z BMX XXX. Septembra 2004 je Acclaim oznanil bankrot in zaprl pisarne. Tedaj vročo dirkačino Juiced je končno izdal THQ, Turoka so si po zapletenih odvetniških poteh prilastili Buena Vista Games, medtem ko je večino ostalih blagovnih znamk odkupil nadebudni kanadski založnik Throwback Entertainment. Dotični naj bi v naslednjih letih oživil Re-Volt, Extreme-G, Gladiator: Sword of Vengeance, Vexx …



**MK je bil vedno znan po goljufivi umetni pameti, ki je reagirala v trenutku, ko si pritisnil gumb. Zlasti šefi, kot je Gorov naslednik Kintaro.**

mrtitev in je na določenem ozadju nekaj preletelo Mesec. Vse to se je zgodilo zelo redko, a se včasih je.” Boon in Tobias sta svojo igro verjetno imenovala Mortal Kombat zato, ker so se na turnirju v njej smrtniki (mortals) borili proti bitjem iz druge dimenzije. Zapis 'kombat' namesto slovnično pravilnega 'combata' je bil marketinški trik za večjo prepoznavnost. Toda kmalu se je pojavila druga razlaga, ki je izvirala iz obstoja usmrtitvenih potez – fatalityjev. Vsak boj v MKju se je odvijal, dokler nekdo ni zmagal v dveh rundah. Ko se je to zgodilo, je poraženec za kratek čas obstal na mestu in se majal kot drevo v burji hudi, preden se je zgrudil. Naprotnik pa je imel medtem priložnost, da ga je usmrtil. Boon: “V drugih pretepaških igrah si včasih, ko so te premlatili, obstal kot omotičen. Sovražnik te je lahko takrat žvajznil, ti pa se nisi mogel braniti. To ni bilo kul, zato je pa bil vsak rad tisti, ki je vrtoglavičnega počil na domine. Zato smo vse to premaknili na konec boja, ko je bila škoda že storjena. Sestavili smo animacijo vrtoglavice, nakar je nekdo predlagal: 'Dajmo jo narediti grozovito!' Nato je vse raslo samo od sebe. Usmrtitve so postale velik del igre. Sploh nismo vedeli, da bo tako.” Pokončanja so segala od Sub-Zera, ki je tekmecu izruval hrbtenico, do Kana, ki je ubožcu iz prsi iztrgal srce. Poznavanje tega, kako izvesti fatalityje, je hitro postalo znak prestiža v igralnicah širom Amerike, saj niso bili enostavni. Moral si se prav postaviti in izvesti skrito kombinacijo smeri ter pritiskov na gumbe. Takoj po tistem, ko je Kombat izšel, so obiskovalci igralnic množično postajali okrog avtomatov v upanju, da bodo ujeli priskutni prizor. John Tobias: “Takrat smo menili, da bodo te kombinacije smeri in gumbov tako težke, da jih ne bo nihče odkril. Ko smo Mortal Kombat prvič postavili na testno lokacijo, so fatality našli v prvem vikendu.“

Vsled digitalizirane podobe, široke ozadne zgodbe, privlačnih junakov, domačega porekla, igralne neposrednosti in edinstvene surovosti z izdatnim špricanjem krvi je Mortal Kombat v ameriških igralnicah postal takojšnja uspešnica ter zasenčil Street Fighter 2.

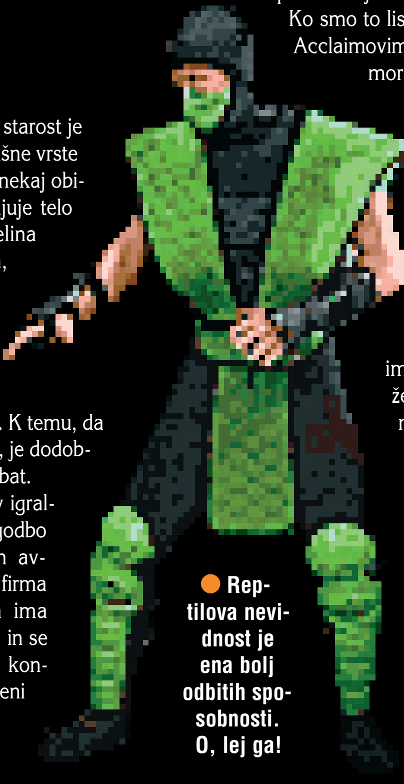


Kung Lao je poleg Kintara edini lik iz prvih Mortal Kombatov, ki se ni pojavil v nobenem MK-filmu. A nemara je še dobro, da je tako, kajti z računalnikom narejen njegov klobuk bi bil gotovo smeha vreden.

Špilavcu ni bilo treba toliko študirati kot pri japonskem izdelku, obenem pa je bil nagrajen z lokalpatriotskim občutkom, udarci realističnega videza, okrutnimi specialkami ter, na najvišji stopnji poznavanja, fatalityji. In prav ti so MK privedli do take razvpitosti, da se je neizbrisno vpisal v igrarske anale. Sprožili so namreč plaz, katerega posledice so očividne še vedno. Pazi zdaj.

## Moral Kombat

Oznake, ki povedo, za katero starost je določena igra primerna in kakšne vrste prizore vsebuje, so dandanes nekaj običajnega. V Ameriki jih razdeljuje telo ESRB, medtem ko stara celina pozna kar dva taka sistema, britanski BBFC in panevropski PEGI. (Vse o ratingih smo napisali v članku Grenka črna kava v Jokerju 145; na stranki ga najdete pod id-številko 1770). K temu, da je do teh znakcev sploh prišlo, je dodobra prispeval prav Mortal Kombat. Leta 1991, ko je MK prispel v igralnice, je imela ekskluzivno pogodbo za predelovanje Williamsovih avtomatov za domače sisteme firma Acclaim. Ta je uvidela, da ima pred seboj orjaško uspešnico, in se masovno lotila propagiranja konverzij za tedaj najbolj priljubljeni konzoli, Segin mega drive (v ZDA so mu rekli genesis) in Nintendov SNES, super nintendo entertainment system. V oglaševalsko kampanjo so vložili deset, v module s špilom pa štirideset milijonov dolarjev. Njihovi programerji so ustvarili avtentični predelavi, z vsemi posebnimi udarci in usmrtitvami vred, tako za mega drive kot za SNES. Zaradi več procesorjev jim je ta še posebej ugajal in verzija za super nintendo je bila nadvse podobna avtomatni, bolj kot ona za mega drive. Žal pa ni ustrezala Nintendovim zahtevam, saj je založnik fural družinsko prijazen imidž. Howard Lincoln, bivši podpredsednik Nintendovega ameriškega urada, pove: “Najbrž je bil junij 1993, ko smo bili soočeni z verzijo Mortal Kombata za domače sisteme, kot so jo delali pri Acclaimu. Imeli smo standarde glede iger, od katerih nismo odstopali, in sestavili smo seznam nedovoljenega. Recimo 'nobenega pretiravanja s krvjo in nasiljem' ter 'nič seksa'. Ko smo to listo primerjali z vsebino MKja, smo Acclaimovim oblikovalcem povedali, da bodo morali ublažiti vsebino igre, ki naj bi izšla septembra. Vse poletje smo se jajcali okrog tega, kaj naj ostane in kaj ne. Na koncu smo se odločili, da bodo morali izrezati usmrtitve in omiliti kri. Acclaimovci so nas stalno klicali in nam govorili, glejte, naredili bomo tudi verzijo za Sego, ki bo enaka kot na avtomatu. Nintendo pa bo imel omehčano verzijo … Si res želite tega? Je to smiselno?” Domača inačica Mortal Kombata je izšla septembra 1993 in zrušila vse rekorde. Acclaim je prodal 6,5 milijona modulov za SNES in mega drive, plus neznano količico izvodov verzij za PC, game boy, game gear, master system ter sega CD. Inačica za mega drive, ki je vsebovala usmrtitve z avtomata, je šla v promet štirikrat bolje kot cenzurirana za super nintendo brez krvi in s predelanimi fatalityji.

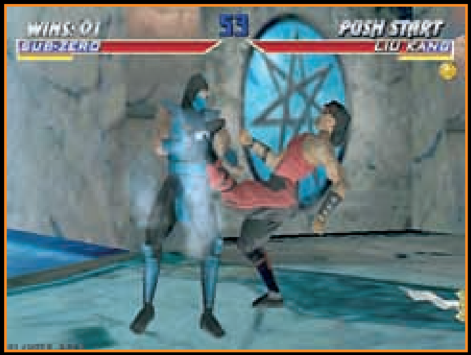


Reptilova nevidnost je ena bolj odbitih sposobnosti. O, lej ga!

## SMRTONOSNI FILEM

Film Mortal Kombat je eden redkih špilavskih izdelkov, ki na velikem platnu ni zaudarjal kot kup gnoja. (Najbrž zato, ker se je pojavil 1995., torej preden je Uwe Boll z nudenjem orifik profesorjem diplomiral režijo. Ja, sovražim ga. Tožite me.) Enajst let stara zadevščina, ki jo je režiral Paul W. S. Anderson (Event Horizon, Alien vs. Predator, Resident Evil), je sestavljena kot klasičen tepež-muvi, kjer se štorija odplete med posameznimi boji, v katerih ima fan igre priložnost videti svoje idole v akciji. Film je zaradi dobre muzike, kul posebnih učinkov, zvestobe materialu, neogibanju okrutnosti in brhke Talise Soto, ki igra Kitano, še zdaj gledljiv. Mimogrede, piratsko videokaseto z njim je avtor članka kupil od 150-kilskega zamorca na boljšaku v Haremu kmalu po izidu. Vsekakor je boljši od katastrofalne dvojke, Annihilationa, s povsem drugimi igralci. Ta se začne s smrtjo Johhnyja Caga, kar je bržda najbolj debilna scenaristična poteza vseh časov. Mimogrede, že dolgo načrtujejo snemanje tretjega filma, Devastation, a se ta kar ne premakne z mrtve točke. MK: The Movie je hkrati boljši od otročjega filma Street Fighter, v katerem je ironično nastopil Van Damme, ki sta si ga Boon & Tobias tako prizadevala dobiti za sponzorstvo prve igre. In kozmični krog pijanih Elder Gods je popoln!

Nato je počilo: nasilje v igrah je postalo grafično tako nazorno, da je pritegnilo sauronsko oko oblasti. Kot smo popisali v omenjenem članku Grenka črna kava v J145, je senator Lieberman čezlužnemu parlamentu predlagal, naj se glede tega nekaj stori. Dolga štorija na kratko: Mortal Kombat je predvsem v navezi s srhljivko Night Trap za sego CD, ki je bila prvakinja na področju full-motion videa in v kateri so mladenke naskakovali maskirani napadalci, povzročil tako razburjenje, da so špili dobili oznake starostne primernosti. A okrog dogodkov, ki so pripeljali do preiskave na rovaš nudenja nasilnih iger mladini, se pletejo orenk teorije zarote. Med njimi prevladuje tista, ki pravi, da je politično posredovanje sprožil sam Nintendo, da bi zavdal Segi. Tom Zito, ustanovitelj hiše Digital Pictures, kjer so izdelali Night Trap, trdi takole: “Mislim, da je bil Nintendo tako pretepen, da so se odločili za napad na Sego. Posneli so nekaj kaset s prizori iz Night Trapa ter verzij Mortal Kombata za SNES in mega drive. Najeli so firmo za lobiranje, ki je nato v bistvu hodila okoli in trkala po vratih, da bi našla poslanca, ki bi ga tematika zanimala. Mislim tudi, da so pri Nintendu upali na takšno ogorčenje, da bi pred trgovinami stali ljudje s transparenti in napisi 'Ne kupujte Seginih proizvodov!'”. Drugi pravijo, da so predstavniki Nintenda kar sami šli v Washington in senatorjem vrteli kasete s prizori iz nasilnih iger, tretji pa, da je žogo brcnila vodja odnosov z javnostjo pri Nintendu, Perrin Kaplan. Ta naj bi se nasilja v igrah dotaknila v govoru Nacionalni organizaciji žensk jeseni 1993.



● **Ko se je serija prvič odselila v tretjo dimenzijo, se je krepko lovila in je navdušila malokaterega hardcore pretepača. A njim niti ni bila namenjena.**

Kdorkoli je že odgovoren za to, dejstvo je, da je vlada založnikom špilov po dveh zaslišanjih, ki so ju izvedli decembra 1993 in marca 1994, dala izbiro, naj sistem označevanja uvedejo sami, sicer ga bo ona. To je zalagatelje spodbodlo, da so se nehali prepirati in sedmerica največjih – Nintendo, Sega, Acclaim, Electronic Arts, Philips, Atari, 3DO – je ustanovila lastno organizacijo, Interactive Digital Software Association. Ta se je kasneje preimenovala v Entertainment Software Association, ki še sedaj povezuje e-zabavniške založnike, ščiti njihove interese in zanje lobira. Pred IDSA hiše, ki so se ukvarjale z izdajanjem zabavnega softvera, namreč niso imele krovne organizacije. Nekaj jih je pripadalo trgovinskemu združenju Software Publishers Association, ki je dotično predstavljalo tudi Microsoft in WordPerfect, odnosi pa niso bili dobri, saj so se Sega, Nintendo ter EA v njem počutili kot črne ovce. Večina članov SPA so bili založniki 'resnega' programja, ki so menili, da zalagatelji video in računalniških iger niso legitimen del računalniške industrije. SPA pri zaslišanjih zato ni podprla svojih članic, ki so se cvrle na lahnem ognju, in ni čudno, da jim je prekipelo. Ko je združenje IDSA uvedlo starostne oznake, se je vsem odvalil kamen s srca. Boon in Tobias sta nadaljevala z zmagovito formulo v Mortal Kombat 2. Obdržala sta kri, brutalnost in usmrtitve ter dodala novo sorto zaključne kombinacije – prijateljstvo (friendship). Tega si lahko izvedel namesto fatalityja in sovragu ponudil torto ali kako drugo darilo, namesto da bi ga iznakazil. Tobias: “Prijateljstva so bila posledica zaslišanj. Noter smo jih dali zato, ker smo bili pod drobnogledom zaradi nasilja v igrah in vsega tega. Mislili smo pač, da bi usmrtitve izravnali s prijateljstvi.” V gonji za politično korektnostjo je moštvo vdelalo babalityje – pootročenja, še eno zaključno potezo, s katero si nasprotnika spremenil v dete. (V trojki so si izmislili celo animalityje, poživaljenja, ki so tekmeca mutirale v žival.) Kakorkoli, Nintendu ni bilo več treba cenzurirati iger in Mortal Kombat 2 za SNES je vseboval prav toliko krvi, črev in krepanine kot Segin. Tokrat se je prodajal bolje kot verzija za mega drive.

## Test your might!

Drži, da borilni sistem Mortal Kombata ni prestal preizkusa strica Časa in je danes obupno zastarel, medtem ko je Street Fighter igrarsko še vedno uživantski. Prav tako je MK z uvedbo ratingov in prihodom vse bolj nasilnih špilov počasi izgubljal na razpvitosti, dočim je bila njegova mutacija v 3D pretepačino težavna. Novodobni, trirazsežni Kombati sicer merijo na enako preprost ter takojci dostopen borilni sistem, podprt s špricanjem rdeče tekočine, a je vse skupaj bolj kot ne bič za mrtvega konja, ki visi na starodavni popularnosti. Res pa je, da ta morda nikdar ne bo minila. Mitologija je tako obsežna in ime tako zasidrano med publiko, da lahko serijo nategujejo še in še: pred kratkim je izšel Armageddon, od Shaolin Monks ni minilo dosti časa, na PSP je prišel Unchained, na Xbox Live so poslali Ultimate MK3 ... In obenem si je MK zagotovil mesto med neumrljivimi s tem, da je potom svoje edinstvenosti in brezkompromisnosti sprožil spremembe, ki so privedle do uveljavitve starostnih ratingov ter osnovanja združenja IDSA. Zdaj, ko so igre spet pod veleudarom zaradi nasilnosti, je akutalen kot že dolgo ne.

● **Grafično nazorna špricanja krvi so bili tehtni razlogi, da so igre jele spremljati starostne oznake. V bistvu se čudim, da usmrtitev ni prevzelo več pretepačin – res pa je, da so jih Ameri naredili malo, tod glavni Japonci pa imajo svoj ponos.**

## IGROGRAFIJA

- **Mortal Kombat.** 1991 za avtomate, predelan za PC, amigo, mega drive, super nintendo, master system, sega CD, game boy, game gear. PC: Joker 7, 87. Amiga: Joker 6, 90. SNES: Joker 6, 93. Game boy: J4, 92.
- **Mortal Kombat 2.** 1993 za avtomate, predelan za vse zgornje in še za playstation, saturn ter sego 32X. PC: J20, 94. MD: Joker 15, 94.
- **Mortal Kombat 3.** 1995 za avtomate, predelan za PC, PSX, mega drive, SNES, master system, game boy, game gear. PC: Joker 28, 92.
- **Ultimate MK3.** 1995 za avtomate, predelan za mega drive, SNES, saturn, xbox 360 (Xbox Live Arcade) in PS2 (del paketa MK: Armageddon Premium). Nadgradnja MK3. Neocenjen.
- **MK Trilogy.** Prvi MK, ki se ni pojavil na avtomatih, temveč so ga naredili za domače sisteme. 1996 za PC, PSX, saturn in nintendo 64. PC: Joker 53, 60. PS1: Joker 41, 80. N64: Joker 49, 40.
- **MK Mythologies: Sub-Zero.** Ploščadni, v stran hodeči ploščadno-pretepaški eksperiment. 1997 za PSX in N64. Neocenjen, neposrečen.
- **Mortal Kombat 4.** Zadnji MK za avtomate, švohoten poskus 3D nadgradnje. 1998, tudi za PC, playstatation, N64 in game boy color. PC: Joker 60, 70.
- **MK Gold.** Izšel 9. 9. 1999, šlo pa je za update štirice za Segin dreamcast. Nepomemben, neocenjen.
- **MK: Special Forces.** 2000 za playstation, zopet akcijadni pretepaški odvrtek. Preslab, da bi ga opisali.
- **MK Advance.** 2001 za GBA. Ne(o)cenjen.
- **MK: Deadly Alliance.** Prvi pravi 3D Kombat. 2002 za PS2, kocko, xbox in GBA. Joker 115, 80.
- **MK: Tournament Edition.** 2003 za GBA. Neocenjen.
- **MK: Deception.** 2004 za PS2, xbox in gamecube. Joker 136, 73.
- **MK: Shaolin Monks.** 2005 za PS2 in xbox. Obešenjaška hodeča pretepalka, zlasti za igranje v paru. Joker 147, 83.
- **MK: Armageddon.** 2006 za PS2 in xbox. J160, 60.
- **MK: Unchained.** 2006 za PSP z elementi Deceptiona. Opis zdaj.

MORTAL KOMBAT
MORTAL KOMBAT II
MORTAL KOMBAT 3
MORTAL KOMBAT 4
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE
MORTAL KOMBAT DECEPTION
MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

Uma Turban
s.p.
Vam svetuje že od leta 2005

**Majhni prigrizki so lahko zabavni, vendar ponavadi ne nasitijo dovolj. Zakaj bi se zadovoljili z ugrizom ali dvema, če lahko dobite ves umski obrok? Na sceno se vrne glavni kuhar Quattro.**

**Preljubo čitavstvo! Znova smo prišli do trenutka, ko se stvari morajo spremeniti. Uma Turbanova bo odslej namesto kupka odgovorov na vaše pitalice vsebovala enega ali dva kratka, duhovita, a vrhunsko informativna mini vedeža. Instantna pilula znanja, odeta v pristen jokerjevski obliv, ki pomaga nežno zdrseti po grlu. Wikipedija in Google nemara hranita ali najdeta odgovore na vsa vprašanja, le Joker pa vam namesto surovih sestavin postreže s kulinarično specialiteto. Seveda ob tem ne pozabljamo na vaše sodelovanje. Pišite nam, zastavljajte nam vprašanja, predlagajte teme. Prav nič nas ne bo vrglo iz tira!**

Kot se za začetek spodobi, je ideja prišla iz naših krogov. Njegovo lordovstvo je menilo, da bi veljalo spoznati vas s projektom nekega drugega plemiča – s projektom, ki sliši na ime ...

## Koenigsegg

Zgodba o enem najbolj norih športnih avtomobilov na svetu – ki ga ne gre mešati z nemško predelovalnico superšportnikov Koenig – je pisana na kožo slehernega Jokerjevca. Tudi zato, ker so se sanje najstniku, da bi izdelal superšportnik, uresničile pri dobrih dvajsetih letih. Christian von Koenigsegg je že od malega (vsaj od dne, ko je prvič videl norveško lutkovno serijo Pinchcliffe Grand Prix) sanjaril, kako bi napravil najbolj nor avto na svetu.

Družina von Koenigsegg vleče korenine daleč v preteklost, saj so do plemiškega naziva prišli že v 12. stoletju. V skoraj tisočletni zgodovini so si pridobili dovolj premoženja, da so Christianu dovolili njegov otročji projekt. No, fant se je že prej izkazal kot uspešen vodja trgovskega podjetja in je večino denarčkov prispeval sam. Pridobil je avtomobilskega oblikovalca Davida Craaforda, ki je leta 1994 zrisal prvi koncept bodoče pošasti. Tega leta so hkrati ustanovili podjetje Koenigsegg Automotive. Christian je takrat štel rosnih enaindvajset pomladi, logotip podjetja pa je postal kar malce spremenjen grb Christianove družine. Kakopak.

A projekt izdelave superšportnika je prezahteven zalogaj celo za bogatega plemiča in novopečeni podjetniki so pričeli iskati partnerje. Kam so se obrnili, če ne k najbolj znanemu imenu švedske avtomobilske industrije? Možje pri Volvu so bili navdušeni in projekt znatno podprli. Še več: ko je v javnost pricurljala vest, da v deželi, bolj znani po smučarjih in porničih, delajo ultimativni štirikolesnik, so pomoč obljubile praktično vse tehnične univerze. Zverino so rulji prvič predstavili leta 1997, vendar so pretekla tri leta, da so na pariškem avtomobilskem sejmu pokazali delujoč prototip. Čez dve leti je svoj CC8S (CC stoji za competition coupe) kupila prva stranka. Kaj je dobila v paketu? 655 konjskih moči, ki jih je priskrbel 4,7-litrski Fordov osemvaljnik. To ga je od nič do sto izstrelilo v 3,4 sekunde in je zadoščalo za končno hitrost prek 350 km/h!

Že naslednje leto bi bilo skoraj tragično. Velik požar, ki ga je povzročil kratek stik v pomivalnem stroju, je do tal uničil njihove proizvodne prostore. Rešili so le petnajst avtomobilov, ki so jih pospravili v bližnjo opuščeno letalsko bazo. V njej je nekoč domovala prva bojna eskadrilja kraljevega letalstva, ki je frčala s še enim ponosom švedskega strojništva – grippeni. Koenigseggu je bila povezava med letalom in njegovim avtom tako pri srcu, da se je odločil v bazi ostati in podjetje znova spraviti na noge. Poleg hangarjev, kjer zdaj teče proizvodnja z več kot štiridesetimi delavci, je tako prišel do asfaltnih površin, ki so postale testna steza. V čast svojim predhodnikom je na ekstremne različice svojega avtomobila pričel lepiti simbol prve eskadrilje – duha v krogu. Skrajneža sta dva: CCR iz leta 2004 in lanskoletni CCX. X tu pomeni deseto obletnico ustanovitve in je, mimogrede, eden od nagradnih avtomobilov v posebni izdaji NFS Carbon, medtem ko je starejši brat CCR našel pot v Project Gotham Racing 2 in 3 ter Test Drive Unlimited.

CCX je v priljubljeni angleški oddaji Top Gear dosegel kar dva rekorda. Še vedno je lastnik najhitrejšega kroga (za njim sta tako pagani zonda F kot ferrari enzo) in hkrati edini avtomobil, s katerim je dežurni voznik oddaje, skrivnostni Stig, zletel s proge (ob tem ga je dodobra obtolkel). Tistega dne je dosegel najboljši čas minute in dvajsetih sekund, kar je bilo dovolj za peto mesto na večni lestvici. Njegova pripomba, da bi bil avtomobil še mnogo hitrejši, če bi dobil zadnji spojler, ni naletela na gluha ušesa: utrgani Švedi so mu že čez nekaj tednov dostavili avto s spojlerjem in ga prosili, naj poskusi znova. Tokrat se je kazalec ustavil skoraj tri sekunde prej, kar je CCX z naskokom postavilo na sam vrh. Vsi gledalci na trnih čakamo, ali ga bo uspel premagati razpiti veyron. A čeprav se to zgodi, ne dvomimo, da imajo kraljevi jajčki v hangarju še kakega asa.

**● Christian von Koenigsegg – aristokrat, ki je pri rosnih 24 letih predstavil lastnega superšportnika. Plešast ni po svoji volji, ima namreč neko redko bolezen, zaradi katere nima niti ene kocine.**

**● Tihožitje: Koenigsegg CCR skupaj z grippenom, ponosom švedskega vojnega letalstva. Letalo je še vedno kanec hitrejše, a CCR z 806 konjički in končno hitrostjo 393 km/h ne zaostaja prav dosti. Veyron za 15 kilometrov več potrebuje skoraj 200 dodatnih tlačanov.**

Torek?
V kinu sem!

Čuti. Smej se. Prepusti se grozi. Joči. Ljubi. Zabavaj se.
Vsak torek bistveno ceneje. V Koloseju.

**Torek je Kinodan!**

KOLOSEJ

Naročnik oglasa: Kolosej d.o.o., Foto: Corbis

Najdi.si
Najdi.si d.o.o., Ljubljana
Išči pametneje.
www.najdi.si

najnajstniškarevija

Naj najstniška revija v Sloveniji
Smrklja
02
februar 2007
2.04 EUR / 488,87 SIT
9 771318 803003
Veliki ljubezenski horoskop 2007
Ashton, Jesse & Gašper (Bar) DELIJO LJUBEZENSKE NASVETE!
Ukroti svoje LASE!
■ nega
■ nasveti
■ prava pričeska
POSTERJI:
TOKIO HOTEL, BRAD PITT, US5, JENNIFER A., J. LO.
Iščemo NAJ SMRKLJO&SMRKAVCA 2007!
Christina Aguilera: "Vem, da sem seksi!"

nova podoba

več vsebine

ista cena

Valentinovo darilo
samolepilni lističi

REVIJE

Že v prodaji!

[ vse na enem mestu ]

mimovrste

www.mimovrste.com

Monitor LCD 19" Samsung
**SyncMaster 940BF Silver**

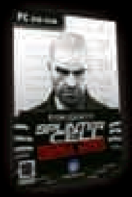
264,99 €
63.502 SIT

MP3 predvajalnik
**Teac MP-112 1GB**

39,99 €
9.583 SIT

Brezžični router
**TP-Link TL-WR642G 108MB**

65,99 €
15.814 SIT



PC igra
**Splinter Cell: Double Agent**

35,02 €
8.392 SIT

Digitalni fotoaparat (komplet)
**Canon PowerShot A710 IS**

357,00 €
85.551 SIT

Vse cene so v EUR/SIT in veljajo na dan 29.1.2007. Trenutne cene si oglejte na www.mimovrste.com. Naročnik oglasa: Domenca d.o.o.
Za izračun cen v tolarjih je uporabljen centralni tečaj za menjave (239,640 tolarja =1 evro). Za morebitne napake v tisku se opravičujemo.

V čast premiku nage babe na drugo stran Sneti postavi na ogled svojo peto ženo, ki jo je dobil v Fafastanu skupaj s tremi kamelami.

**"Stalna tlaka je časa odplaka, prazna navlaka, srčna napaka."**

**- Marko, ozdravljen diabloholik**

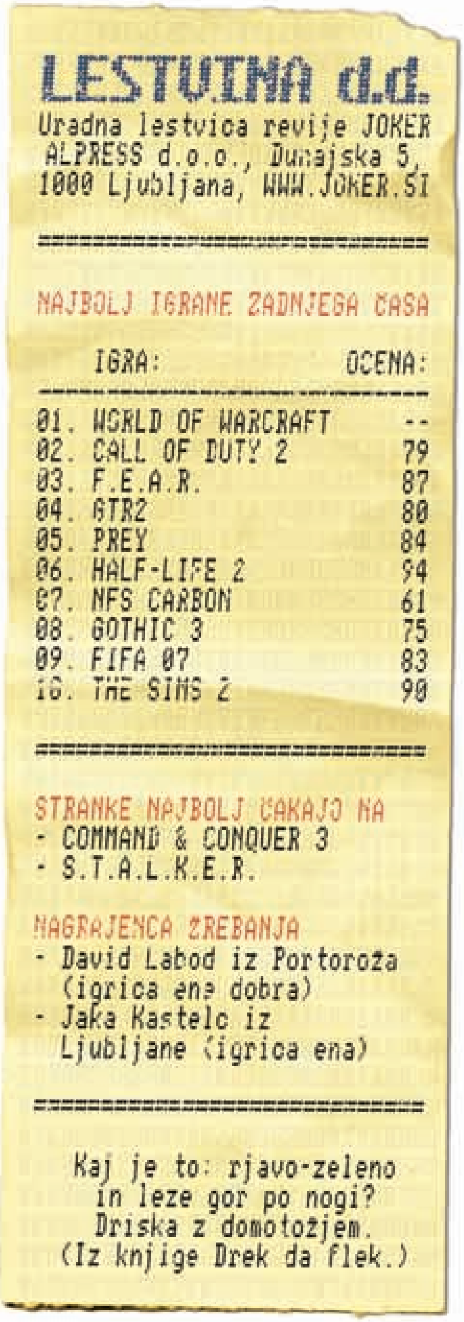
**Pred časom se nam je zapisalo, da znani sekljaški frp ni Diablo, temveč Diblo, kar je precej nalik na Debilo. Nekateri so se muzali, drugi so skakali v luft, tretji niso niti opazili. Ampak kakor smo se ob napaki zasekirali in kakor Blizzardov legendarni izdelek cenimo (evo ideje za anale!), hecnost ni bila brez zrna modrosti. Če si se potem, ko si v besno klanje hord pošastinov po širnih temnicah vložil sto in več ur, ozrl nazaj ter dobro pomislil, kaj si počel, si se skoraj gotovo pretvoril v steber soli. Macole vihtel in magije copral si namreč na pretežno zmeraj enak način. In zakaj? Zato, da si imel močnejši lik z boljšo opremo – nakar si v naslednjem območju znova počel natanko isto.**

V redu, boste rekli, Diablo je izšel deset let tega in frpjke so medtem gotovo napredovale. Ta tlaka – s tujko 'grind' – se pravi enolično in slično pobijanje sovragov za izkušenjske točke in veličastnejšo robo, se je v vsem tem času morala umakniti nečemu žlahtnejšemu. Sistemu, kjer so spopadi dinamični in raznoliki; kjer je treba uporabiti možgane v večji meri, kot da si nadeneš logični counter oklep in zavihtiš ledeno orožje proti ognjenemu nasprotniku; kjer je pomembno, kje v prostoru si; kjer nemara štejejo kompanjoni. Kajne? Roko na srce, včasih se je, če pomislimo na določene strateške frpje in Baldur's Gate 2. A večina predstavnic zvrsti stalno žegna ravno te korenine, to tlako, z večnim izgovorom, da srčika frpjskega užitka tiči v napredku lika. Sek, sek, sek, pobij, pobij, pobij, medtem pa se rolajo fantazijska pokanja, veličastne čirule-čarule in reševanja ancientnih kraljestev. Jasno, navsezadnje do neke mere vsaka igra in vsako opravilo v življenju temelji na ponavljanju. Toda prav igranja domišljijskih vlog sodijo med najdaljše špile in celo največji ljubitelj se po tisočerih urah, vrženih v naslove, ki so bore malo izzvali njegov strateško-taktično-inteligenčni možgan, mora vprašati, kaj zaboga počne. Če bi ves ta cajt posvetil babam, bi bil Rocco Siffredi.

Ironično je, da več ljudi kot frpjke igra in starejši kot je žanr, enako tumpast ostaja. Dva od opisanih frpjskih primerkov v tej številki, WoW: The Burning Crusade in Final Fantasy XII, se navzlic vsemu spektaklu res obilno zanašata na isti prijem kot Diablo in predhodniki. Ducate ur gre za to, da na enak način odstranjuješ eno gručico kanalj za drugo, za kar dobiš EXP in stuf. Iz tega pride stanje zamaknjenosti, ko tako padeš v rutino, da resničnost zbledi z vsemi svojimi težavami, ti pa sediš pred zaslonom in avtomatizirano, robotsko klikaš, klikaš, klikaš (gumbaš, gumbaš, gumbaš). Izid v mnogočem ni odvisen od tebe, temveč od lika. Potem preideš na nov nivo, razviješ sposobnosti, nalomiš šefa (ko si zadosti nabildan, sicer on tebe), vdihneš, doživiš zadovoljstvo – in jovo na novo. Verjemite, da kot nekdo, ki frpje aktivno igra kakih šestnajst let, dobro vem, kako je s tem. In prav zato se zadnje čase vse bolj sprašujem, če je to vse, česar so frpji sposobni. Toliko je govora o spajanju zvrsti, toliko elementov prehaja iz ene v drugo. Zakaj ne bi končno dobili predstavnice žanra, ki bi presegla grind? Ki bi vzela najboljše stvari iz akcijskih avantur, pustolovščin, prvoosebnih streljank, zaradi mene miselnic, ter naredila ultimativno mešanico, ki bi vso zvrst brutalno zbrcala v mehko meso in naprej v tretje tisočletje?

Morda jo bomo, kandidatk je dosti. Toda optimističen nisem. Stalno poslušamo o tem, kako bo naslednji frp, spletni ali enoigralski, pometel z grindom in prinesel razgibane obračune z inteligentnimi nasprotniki, zapleten bojevalni sistem, napredno taktično plat. A treba se je vprašati: je v času, ko World of Warcraft kot čisto nasprotje teh zveličavnosti igra več kot osem milijonov ljudi, ko je velik hit Final Fantasy XII, ki nečloveško poudarja tlako, kakemu založniku to sploh v interesu?

***Sneti***



LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

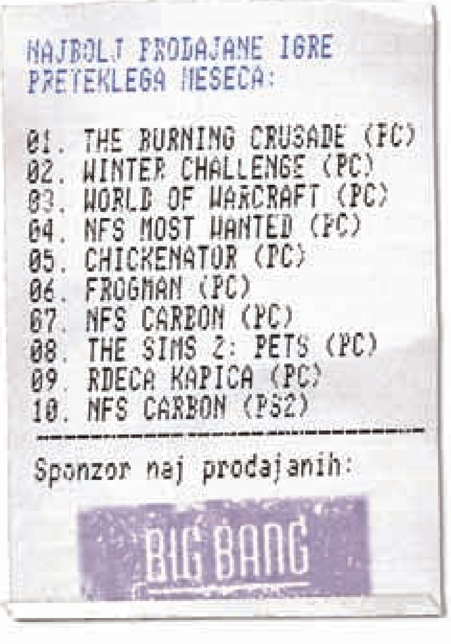
NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

| IGRA: | OCENA: |
|---|---|
| 01. WORLD OF WARCRAFT | -- |
| 02. CALL OF DUTY 2 | 79 |
| 03. F.E.A.R. | 87 |
| 04. GTR2 | 80 |
| 05. PREY | 84 |
| 06. HALF-LIFE 2 | 94 |
| 07. NFS CARBON | 61 |
| 08. GOTHIC 3 | 75 |
| 09. FIFA 07 | 83 |
| 10. THE SIMS 2 | 90 |

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- COMMAND & CONQUER 3
- S.T.A.L.K.E.R.

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- David Labod iz Portoroža (igrica ena dobra)
- Jaka Kastelc iz Ljubljane (igrica ena)

Kaj je to: rjavo-zeleno
in leze gor po nogi?
Driska z domotožjem.
(Iz knjige Drek da flek.)



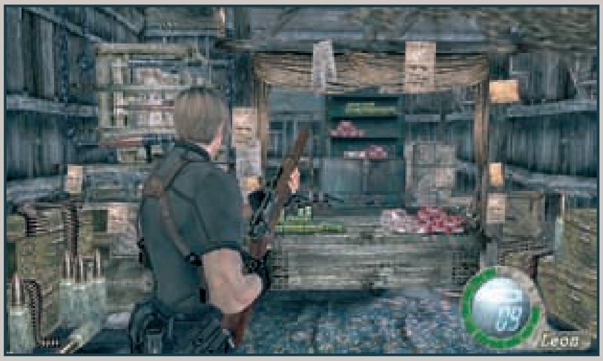
NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. THE BURNING CRUSADE (PC)
02. WINTER CHALLENGE (PC)
03. WORLD OF WARCRAFT (PC)
04. NFS MOST WANTED (PC)
05. CHICKENATOR (PC)
06. FROGMAN (PC)
07. NFS CARBON (PC)
08. THE SIMS 2: PETS (PC)
09. RDEČA KAPICA (PC)
10. NFS CARBON (PS2)

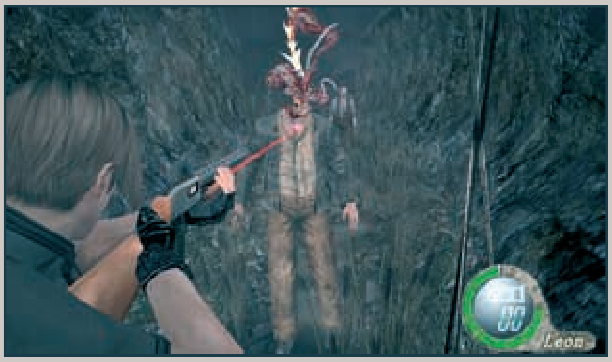
Sponzor naj prodajanih:

# Resident Evil 4

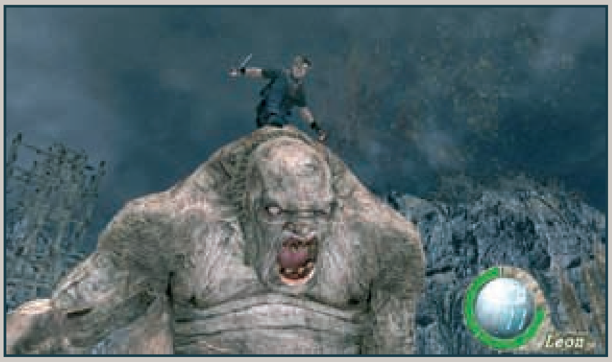
Ko sem v Jokerju 140 opis četrtega Resident Evila – Japonci igram v tej seriji pravijo Biohazardi – sklenil z besedami, da gre za 'mojstrovino, ki meje med naravnim in digitalno umetelnim briše kot redkokateri naslov pred njo', ter mu prilepil zasluženih 92 pik, nisem pričakoval, da me bo nekoč doletela recenzija verzije za abake. Takrat bi se tega neznansko veselil – danes, dve leti kasneje, ko si ga je Capcom drznil izdati v tako sramotni obliki, pa se zavedam, da bi bilo nemara bolje, če bi ostal pri sladkih spominih.



**● Diler se pojavlja z dokaj redno frekvenco. Na sliki leži mrtev pod pultom, he he.**



**● Počasnejši sistem merjenja in streljanja z mesta je džojpedom dobesedno pisan na plastiko. Z miško bi bil špil prelahek.**



**● Za boljšo primerjavo grafičnih razlik v obeh verzijah Evila na stranki (id 1426) poškilite v slike iz kockine.**

V kolikor špila ne poznate, vedite, da velja za eno najlepših in najbolj dodelanih iger prejšnje generacije konzol. Kako je avtorju Šindžiju Mikamiju in bandi uspelo danes švohotno drobovje Nintendove kocke prepričati, da je na zaslone pljuvala tako neverjetno, skorajda otipljivo temačno vzdušje, ostaja pitalica za bodočnost. Z inačico za računala tej skrivnosti na žalost ne bomo prišli do dna, kajti razvijalska ekipa je podobo skazila čez vse meje dobrega okusa in dosti bolj kot pri konverzijah Devil May Cry 3 ter Onimushe 3. Neznano kam sta izginila (za tisti čas) napredno osvetljevanje in pristno senčenje, dočim so za prilagoditev barvne palete očitno najeli častilca Quake 1, tako rjav je špil na peceju! Kot da to ne bi bilo dovolj, moramo trpeti smešno nejasne teksture, ki jim poganjanje v višjih širokozaslonskih ločljivostih prej škodi kot pomaga. Čudežev pri predelavi več kot dve leti stare drkališke srčike sicer ni šlo pričakovati, ampak da v dobi Viste ter DX10-grafikulj ksihtu igre odtujiš še tisti nakit, ki ga je zaznamoval na gamecubu (špil je kasneje izšel tudi za playstation 2, vendar ni bil tako impresiven), ni le nerazumljivo, pač pa debilno ter nategunsko. Konkretna posledica: Sneti, ki je predelavo slinavo čakal, je popenil in na Ebayu kupil verzijo za kocko, da igro naposled izkusi v njeni ultimativni podobi in z najbolj primernim joypadom.

Velika škoda je, da mora človek za seznam Capcomovega pocarstva zapraviti toliko besed, kajti pod nezadovoljivo predstavitvijo se skriva igralnost, ki je zob časa ni načel. Če imate v mislih stare Evile, koder sta grozo poleg pošasti in bu!-trenutkov izvijala obupna nadzorna shema in okornost vmesnika, na to pozabite. Štirica je moderna akcijska pustolovščina s tipičnimi elementi preživetvenih grozljivk, čeprav ti stopijo malce v ozadje. Glavnega junaka, Leona Kennedyja, ki se v zakotno špansko vasico odpravi reševat hčer ameriškega glavarja, iz druge osebe (kamera tik za rameni) po okolici vodimo z zavidljivo svobodo, ki pride do izraza tudi pri rokovanju z orožarno. Pri merjenju smo namreč svobodni, saj po pritisku namenskega gumba Leon obstane, pokalico dvigne k očem in čez laserski merilnik cilja vitalne dele okretnih kmetavzov z gnilim zadahom. (Prav zaradi te mehanike špil ne podpira peritve z miško, ki bi brž da sesula uravnoteženost akcije. Nadzor samo s tipkovnico pa zahteva veliko privajanja, zato toplo priporočam džojped.) Javol, okorni zombiji so zgodovina, zaradi česar se je dobro pri potujočem dilerju za nabrane solde redno zalagati z novimi pokalicami, bildati stare in skrbeti, da je v klasičnem residentevilskem inventarju dovolj zdravilnih predmetov. Gorki svinec spremljajo sekvence, kjer s pravočasnim in pravilnim mlatenjem po označenih gumbih vplivamo na dogodke na zaslonu. Po pustolovski plati so stopnje – skoraj neločljivo povezane v pristno celoto – opremljene z zanimivimi zagonetkami, ki se začno z iskanjem ključev in sestavljanjem ključnih predmetov, končajo pa z reševanjem miselnih ter spretnostnih ugank, ko se Leonu pridruži punčara Ashley. Prostega teka RE4 spričo visokooktanske zmesi akcije, raziskovanja, vpeljevanja novih markantnih likov in kopice presenečenj v zanimivi B-filmski štoriji res ne pozna.

A kaj, ko se na PCju toliko filmskosti porazgubi zaradi odrte podobe. Težava ni toliko nefunkcionalnost grafike, saj surova igralnost zaradi tega ne trpi. Fora je v tem, da špilu zaradi nje ne uspeva tisto, kar je dve leti tega veličastno opravljal z mezincem leve roke: kot preplašeno podgano te je zgrabil in posrkal v srhljivo resničnost, te tresel in te vse do zaključka ni več izpustil. Zato se ne bom čudil, če bo pecejaška skupnost Resident Evil 4 prezrla, tako kot toliko drugih apn predelav s konzol. Pljuv in še enkrat pljuv, Capcom.

**● Dejstvo, da pecejaški RE4 vsebuje nekaj dodatne vsebine (nove mini igre), je jalova tolažba.**

***Z denarci, ki jih prišpara ob nabavi RE4, si Case omisli kozarec vazelina, s katerim si premaže očalna stekla.***

**75**

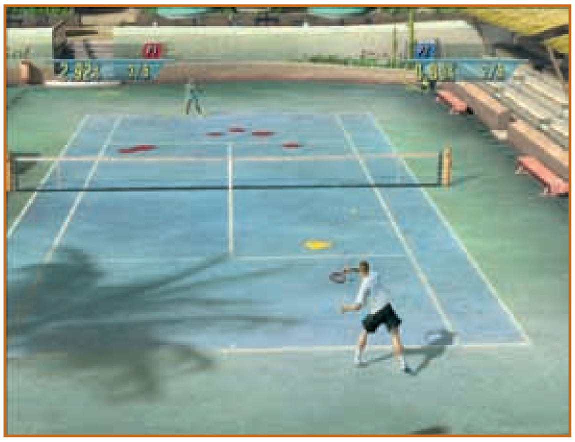
**sodobno gibanje in streljanje (čudež za serijo!) ✖ joypadni nadzor ✖ splošna razgibanost ✖ nizka cena ✖ zastarela podoba ✖ odsotnost izvirnega vzdušja ✖ nadzor brez joypada ✖ prišel je prepozno ✖**

**Capcom / Ubisoft**

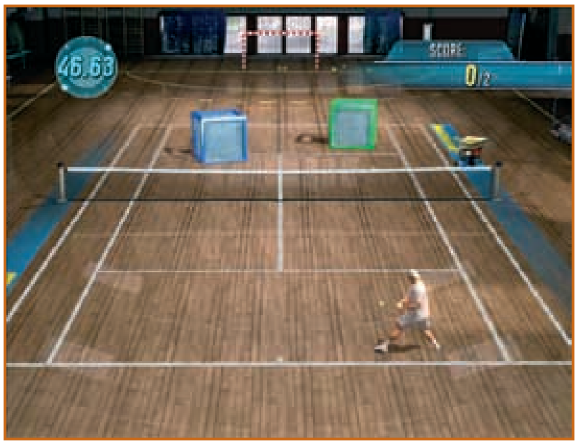
# Top Spin 2

Kot še dosti drugih računalniških predelav iger s konzol je Top Spin 2 prišel tiho, neopazno – ter se ni vpisal v legendo. Resda ne gre zanikati, da gre za v redu tenis, kar je ob odsotnosti tovrstnih naslovov garancija za slinjenje ljubiteljev. A do resnične vrhunskosti mu manjka še dosti in konverzija ne odpravlja nobenih napak izvirnika za xbox 360 (J155, 78). Nasprotno, nekaj jim jih doda!

Vsebina je enaka kot na polnokrožni škatli in neposredno črpa iz enice. Prva pot do akcije na licenciranih prizoriščih (med njimi Wimbledonu) je, da izbereš enega od štiriindvajsetih zvezdnikov in zvezdnic, med katerimi skačejo Roddick, Haas, Hewiit, Federer in Henman, pa Venus Williams, Šarapova, Davenportova, Miškina, Kuznecova ter Mauresmova. Čeprav ni Nadala, Gonzalesa, Henin-Hardennove, Clijstersove ter podobnih, je seznam še kar ažuren in primeren. Vseeno pogrešam kako odklenljivo legendo tipa McEnroe, ki bi se drl na sodnike in uriniral po mreži (ali obratno). Toda srž je stvaritev tenisača, ki se loti večletne kariere. Določiš mu videz in lastnosti ter slednje razvijaš s pomočjo trenerjev, ki v zameno za tvoj $, pridobljen na turnirjih širom sveta, poudarjajo to ali ono plat lika. Vsi te pehajo v telovadnico, kjer se po zgledu Virtua Tennisa uriš v mini igrah v slogu rušenja zidu in zadevanja točk na tleh. Fajn.

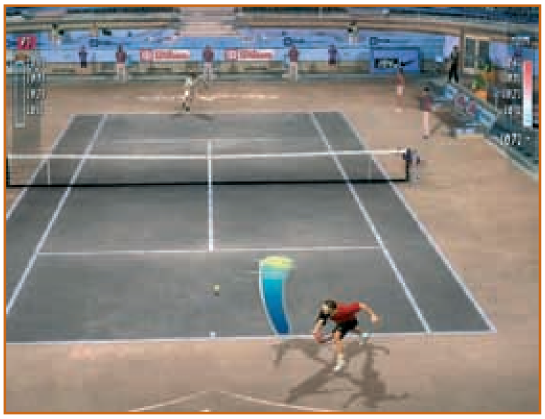


**Ostalim modusom dela družbo par mini iger za rulj za istim računalom, recimo tole barvanje nasprotne podlage.**

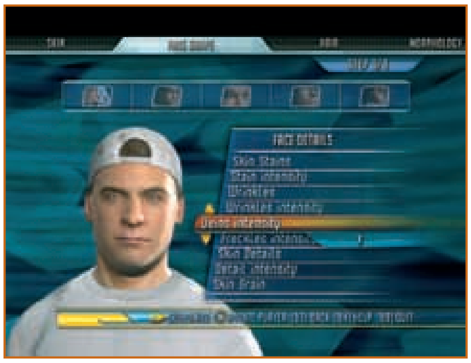


**Hecen trening v telovadnici mora biti. Bogvari, da bi si izmislili nekaj, kar bi se ne zgledovalo po Virtua Tennisu!**

Tudi dogajanje na igrišču je kul. Igranje je nekje med hardcore simulacijo in arkado: je hitro in se zanaša na dobre reflekse, a obenem poudarja dobro postavljanje na igrišču ter veliko občutka za odklon analogne gobice. (Lahko igraš s tipkovnico, vendar ta ni ustrezen igrator, saj digitalna kontrola odbije veliko subtilnosti. Najboljša izbira je sodoben joypad.) Če gobico odkloniš preveč, nisi na pravem mestu oziroma predolgo tiščiš gumbe, bo okroglina frčala v out, dočim posiljeni returni iz kočljivih situacij niso nevarni. Če želiš nasprotno, moraš poseči po dveh knofih za specialke. Z enim od teh in štirimi standardnimi gumbi, ki sicer dajo prav toliko običajnih udarcev (takega, ki gre vedno noter, a ga je laže odbiti, in tri močnejše, toda tvegane – porezan, lob, topspin), izvajaš napredne verzije običajnih udarcev, za kar potrebuješ pobudo, ki jo dobivaš z osvajanjem točk. Boljši kot si, več potencialne prednosti imaš. Z drugim pa izvajaš četverico tveganih zamahov, risk shotov, pri katerih je treba loviti zmikljiv merilnik in za katere ne potrebuješ ekstra energije. No, medtem ko je Top Spin 1 padel v izmenjavo risk shotov, nadaljevanje bolje uravnoteža mešanje navadnih in naprednih udarcev. Hitreje kot se giblje uletavajoča žoga in slabše kot si postavljen, manj je verjetno, da boš sploh lahko izvedel poseben zamah, ne glede na to, kako dober občutek imaš. Prištejmo različne vrste servisov ter življenjsko animacijo tenisačev in dobimo sistem, ki se prijetno giblje po ločnici med arkadnostjo in realizmom.



**Ko želite izvesti tvegan udarec, se pojavi tale merilnikec in črta zdrvi proti vrhu, ki ga je treba nato zadeti.**



**Podrobna izdelava športnikovega frisa in telesa je v simulacijah zadnje čase nekaj standardnega. A vse to bi koj zamenjal za bolj dinamično kariero.**

Škoda, da predelava za PC vleče napake s konzole. Mini igre, ki jih odlikuje dober fizikalni model, se velikokrat zdijo nepoštene, kariera pa po začetnem navdušenju postane nekam enolična in nažira z zoprno dolgimi nalagalnimi časi. Slednje je smešno, saj bi moral računalnik s trdega diska tekme včitati dosti hitreje kot xbox z devedeja, ne da zreš v zemeljsko oblo in čakaš in čakaš. Vse v imenu zveste predelave! Umetna pamet je na trenutke znova sposobna življenjske igre, nakar začne početi kretenizme in ti dopušča, da jo mečeš na iste finte. V multiplayerju za dva do štiri na eni mašini ali po netu (Špilšpijon), kar vključuje mešane dvojice ter deluje hitro, spet ni turnirjev in česarkoli naprednejšega od posameznih tekem. Dodane so tri mini igre za družbo pri eni mašini, vendar so si jih izmislili na brzino in niso prav nič privlačne. Še dobro, da moreš na internetu uporabiti lastnorazvitega tenisača, čeprav tam prevladujejo profesionalni kerlci. Iz neznanega razloga pa je verzija za pece od one za XB360 slabša po predstavitvi. Manjka širokozaslonska nastavitev, ločljivost seže do urnebesnih 1280 x 1024, grafika pa je, ne glede na to in vaš hardver, meglena ter opazno manj kakovostna kot na konzoli. Da bi spremenili grozno kvazi rockovsko glasbo, ki mora po neki nenapisani tradiciji vedno bremeniti teniščine, jim seveda ni padlo na pamet.

Navdušenci nad tenisom naj Top Spin 2 vseeno igrajo, saj je ta podzvrst zapostavljena in navsezadnje je reč kljub težavam solidna. Daje pa naslov misliti nekaj drugega: logotip športne veje Take2, 2K Sports, na abakih vidimo redko, in morda ni daleč konverzija kakega dela serije NBA 2K, s čimer bi katarzo doživeli vsi, ki so siti EAjevega nategovanja z NBA Livom. Dasiravno je verjetnost tega podobna, kot da Srebotnikova demolira Sereno, upanje umre zadnje.

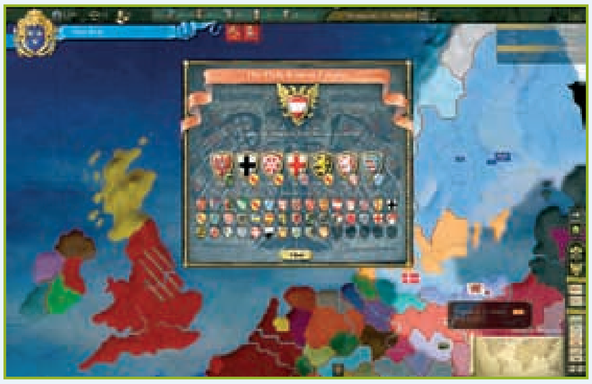
***Sneti** vzame laserski lopar in sprži nasprotnika. Tehnologija v športu je pa res napredovala!*

**74**

**dober sistem igranja med arkado in simulacijo ✓ licenčnost in stvarjenje lastnega športnika ✓ kariera postane enolična ✖ nižki umetne pameti ✖ napake s konzole in slabša predstavitev kot tam ✖**

**Aspyr / Take2**

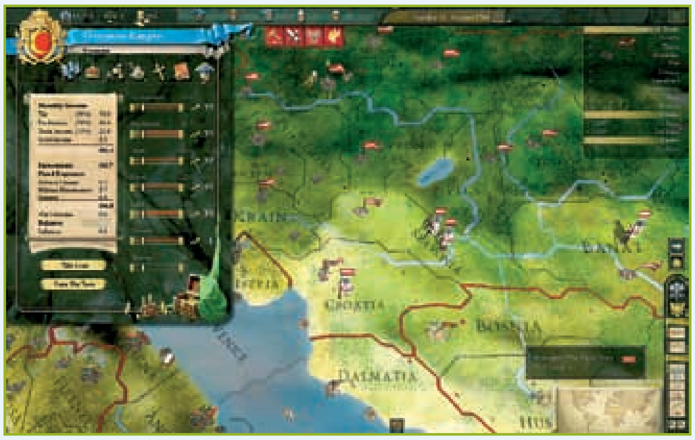
# Europa Universalis 3



Če je vaša zaplata zemlje na pravi lokaciji, vam lahko ponudijo članstvo v Svetem rimskem cesarstvu.

Predstavljajte si, da vas rajcajo zgodovinski atlasi. Stopite v knjižnico in poiščete razdelek z zgodovinskimi knjigami. Listate eno za drugo in vsakič, ko naletite na zemljevid, zateglo zastokate. To se mični knjižničarki zazdi sumljivo, zato pristopi in vas pohotno vpraša, če potrebujete pomoč. Rečete ji, če vam lahko pridrži atlas ...

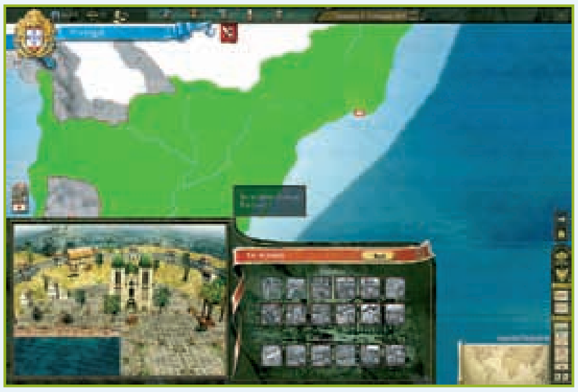
Star skandinavski pregovor pravi, da so fetiši gonilo napredka, zato je gornji uvodič na mestu. Paradoxovi Švedi so namreč spacali tretji del sage o zgodovini renesančne in razsvetljenske Evrope, tokrat razširjene čez večji del zemeljske oble. Za tiste, ki te blagovne znamke ne poznate, naj povem, da gre za tako imenovano podzvrst velike (grand) strategije, katere glavna značilnost je, da je središče dogajanja postavljeno na orjaški, večplasten zemljevid, razbrazdan z mejami in neobičajnimi hieroglifi, ki predstavljajo enote, mesta ter značilnosti provinc. Okvirni cilj je zlepa ali zgrda pobarvati čim več zemljevida s svojo barvo. Po občutku ob igranju je Europa Universalis 3 precej bolj podobna zadnji Civi kot prejšnjima deloma. Priokus Imperialisma in celo prastarega Colonizationa je neogiben, s tem, da imamo tu opravka z realnočasovnico z možnostjo aktivnega premora. Miško ganjamo po nič manj kot 1700 provincah, od tega je 450 vodnatih, in ukazujemo skoraj trem stotnijam državnih subjektov, prisotnih na zgodovinskih zemljevidih sveta med prelomnima letoma 1453 (padec Vzhodnega rimskega cesarstva) in 1789 (francoska revolucija). Za začetek vladanja si lahko izberemo katerokoli letnico in zemljevid bo vedno natančno ustrezal zgodovinskemu stanju. Četudi se osnova sliši zapletena, je avtorjem uspelo ustvariti razumljiv uporabniški vmesnik, kjer kako okno nasilno skoči v drugega le občasno. Do neke mere je v pomoč uvodni učitelj, ki je kratek, prijazen in te lepo nava-di tehnike pravilnega plavanja. Vdihni, zamahni, izdihni, zamahni ... Nakar te vrže v jezero lave. Na srečo je priročnik obširen in prijazno spisan, tako da se bo začetnik, če mu ne bo žal časa za nekajurno poglobljeno študijo in ima vsaj nekaj fetiša z začetka opisa, hitro počutil kot riba v lavi. Ekhm. Vodi.



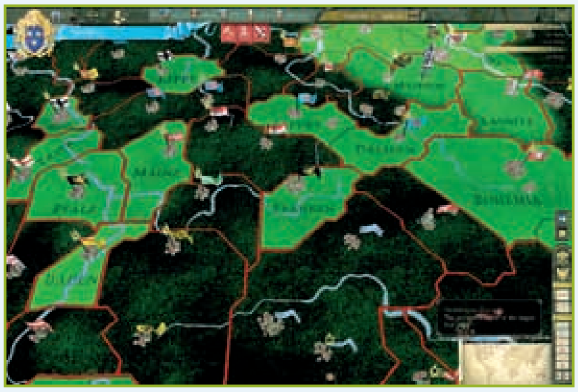
Turški vpadi v slovenske dežele so zelo verjetni. A še večja je verjetnost, da se Avstrija in Ogrska spajdašita sto let prezgodaj. Turki nato cepnejo.

Po novem se igra ponaša s sodobnim trirazsežnim vmesnikom, ki je dovolj klasičen, da ne zmanjšuje preglednosti. Poleg glavnega okna s približevanja sposobnim velikim zemljevidom so tu mini karta vsega sveta in osnovni pokazatelji stanja očetnjave: število boja sposobnih mož, stabilnosti, dukatov ter svetovalcev. Nadalje sta tu upravljalnik notranjih zadev in provinc. S prvim določamo notranjo politiko na ravni vse države: spreminjamo lahko vero, politično usmeritev in državno ureditev, vplivamo na splošno dobrobit raje, rekrutiramo poveljnike ter svetovalce in raziskujemo. Tehnološko drevo je premočrtno, s petimi vzporednimi raziskovalnimi vejami; politiko, proizvodnjo, trgovino, kopenskimi in morskimi enotami. Sredstva za raziskovalne točke je moč preusmeriti še v državno stabilnost in nazaj v državni trezor. Pri raziskavah, izdelovanju, trgovanju, kolonizaciji in drugih oblikah napredka pomagajo najeti svetovalci v obliki izmišljenih ali mnogih resničnih zgodovinskih osebnosti (Newton, Hudson, Valvazor ...). Slednji so seveda sposobnejši, praviloma dražji in se običajno pojavijo le v državi in času, kjer ter kadar so zares živeli. Imajo pa veliko vlogo pri pojavu naključnih dogodkov. Dobršna novost v tem delu so nacionalne usmerjenosti. Vsakič, ko dosežemo zadosti političnih raziskovalnih točk, lahko izberemo novo usmerjenost naroda, četudi skupaj ne več kot deset izmed tridesetih, ki so na voljo. V praksi je to lahko bonus pri proizvodnji oziroma pobiranju davkov – ali pa edinstvena sposobnost, na primer vojna napoved brez zmanjšanja notranje stabilnosti, zmožnost odkrivanja neznanih dežel ... Te se skrivajo v megli 'terre incognite', ki je lahko stalna za dežele, ki jih niso raziskali do 18. stoletja (notranjost Afrike in Novega sveta, Arktika ter podobno), ali začasna, dokler pač konkvistador iz matičnega kraljestva ne vkoraka vanjo z okuženim škornjem.

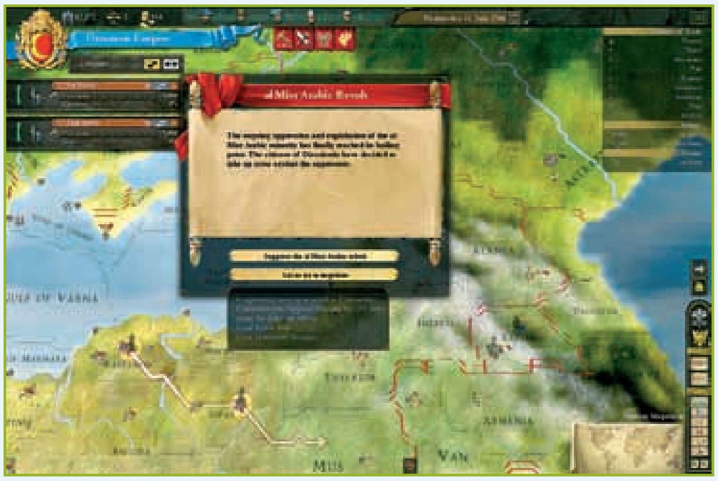
Vmesnik za province prožimo s kliki nanje. Če je naša, lahko gradimo lokalne izboljšave, nabiramo vojsko in sploh spremljamo njen napredek. Ako je tuja, se odpre diplomatsko okno, kjer lahko vidimo trenutno stanje prekmejne ljubezni, na katero lahko vplivamo kratko- ali dolgoročno. Recimo z odprodajo poroke željnih aristokratov, zagotavljanjem splošne nedotakljivosti, grožnjami, blokadami. Na tem mestu gre omeniti vohunsko podokno, ki je namenjeno podtalni destabilizaciji nič hudega slutečega (morebitnega) sovraga. Je pa to neuporabno, saj je možnost razkritja in s tem sankcij ne-



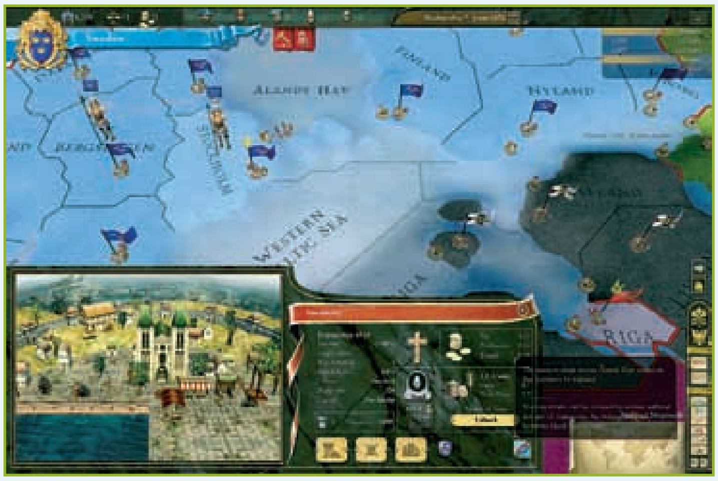
Koloniziranje je bit Europe Universalis 3. Pohvalno je, da ni rezervirano za klasične kolonialne velesile.



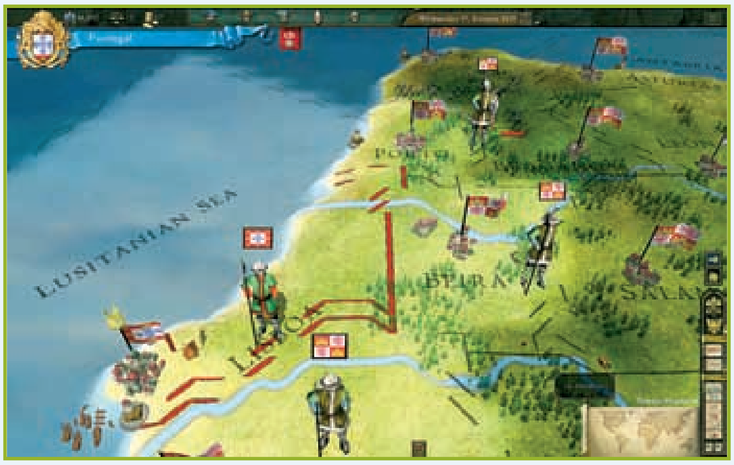
Tudi tridesetletno vojno se da sprožiti desetletja prezgodaj. A potem bo papež tisti, ki bo plesal po Luthrovem grobu.



Upiranje raje je bilo v tistem času tako vsakdanje kot picajzli v javnih hišah.



Število prebivalcev province je nasilno omejeno na milijon duš.



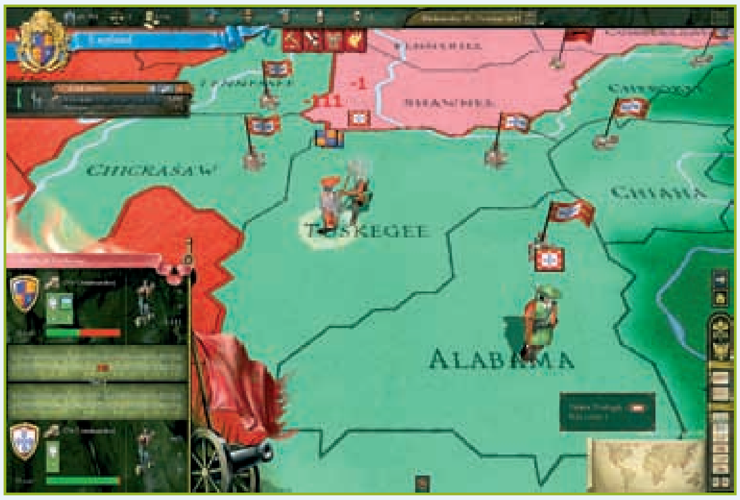
Portugalska je zelo močan igralec, ima pa šibko točko. Med širjenjem v Novi svet ne čuva očetnjave, zato jo običajno dokaj hitro pohopsa Španija (Kastilija). Tu jo vidimo v zadnjih zdihljajih, četudi si lasti vso Južno Ameriko.

sorazmerno visoka. Tretja vrsta provinc so nekultivirani, vendar ne nujno neposeljeni kosi terena. V 15. stoletju je takih približno polovica, kar govori v prid teoriji, da je EU3 v prvi vrsti simulacija kolonizacije. Domorodce v teh nesrečnih pokrajinah lahko kruto pobijete ali jih skušate vključiti med boja sposobne može.

Tako pridemo do vojskovanja. Rekrutiranje je, kot rečeno, enostavno: klik na provinco, naredi izbrano enoto. Če je dovolj mož ter denarja, se bo pojavila tam v roku nekaj tednov, vsa voljna posiljevati sovragove priležnice. Raznovrstnih enot je po nekaj deset kopenskih in morskih, s tem, da je na začetku na voljo le pol ducata obojih – pešaki, lokostrelci, konjeniki, nekaj vrst barkač. Kasneje se pridruži in prevzame glavno vlogo topništvo v več okusih v družbi s takimi in drugačnimi jadračami. Verjetno je odveč omeniti, da na boj v klasičnem slogu serije Europa Universalis vpliva preveč dejavnikov – od šloganja iz kavine skodelice do menstrualnih krčev generalove žene – da bi lahko napovedali rezultat kateregakoli spopada. V splošnem velja, da običajno zmaga neusmiljena kvantiteta.

Kar se načinov tiče, scenariji in kampanje odpadejo. Možni sta le odprta in spletna igra, kjer je moč v skupini do 32 (!) bledičnežev pohabiti goljufivo umetno pamet ali drug drugega. Toda zgodovinskost dogajanja začne hitro puhteti v maloro, ko zlodja poženemo in začne stotine držav mezeti eno čez drugo. Do neke mere se dogajanje sicer skuša spraviti nazaj v zgodovinske okvire s historično pravilnimi rojevanji in umiranji vladarjev ter svetovalcev. Da Evropa skoraj vedno prevlada, skrbita možnost lizanja riti papežu, kar je rezervirano za katoliške dežele ter članice ohlapnega Svetega rimskega cesarstva, s čimer se lahko dičijo le srednjeevropske politične tvorbe. Oboje prinaša splošen napredek in blagostanje. Poleg tega so tu tehnološki penali za neevropske civilizacije, ki dodatno otežujejo zares neverjetne razvoje zgodovinskih poti. Vendar so zabavni zgodovinski nesmisli neizogibni. Avstrija osvoji Južno Ameriko, Litvanci se naselijo v Kamerunu, Benečani se priženijo na Švedsko, Inki pristanejo v Avstraliji. Za vsako dejanje (boj, vohunska akcija, diplomatska depeša, kolonizacija) računalo meče kocko znotraj trenutnih, glede na zunanje dejavnike vnaprej definiranih pogojev. Po eni strani imamo tako popolnoma odprt način igranja, kar preprečuje kakršno koli ponavljanje in vleče k zmerom novemu zagonu igre. Po drugi strani pa je dogajanje strašljivo kaotično. Nekaj slabo vrženih kock in bam!, več sreče prihodnjič, pa pazite na jezik. Poleg tega računalo skrbi za nered na povsem strateški ravni. Par primerov. Želite napasti neko državo, ampak brez razloga (cassis belli) tvegate hudo notranjo napetost, katere rezultat so upori in zmanjšani dohodki, proizvodnja dobrin, prirast prebivalstva .... Če je ta dežela v vojni s katero drugo, dotični samo pošljite depešo, da ji zagotavljate neodvisnost, in že vaši križarji z razlogom naskakujejo sovraga.

Kar pa ne prepreči, da potem trije sosedi, po možnosti vaši zavezniki, ne napadejo vaše očetnjave. Nato očistiš ozemlje Indijancev samo zato, da naslednji moment 'trenutni prijatelj' pošlje tja kolonista. Prijazna pomoč ogroženi kneževini v neki vukojebini ima lahko za posledico sovraštvo širšega območja. Graja pa velja tudi zaključku. Ob upokojitvi lahko 'uživamo' le ob blogu dosežkov vladarjev našega kraljestva, dočim kakršenkoli seštevek dejanj odpade. Nobenih točk. Človek ne ve, ali je igral dobro ali ne, niti na bolj subjektivni ravni ne. Skratka, ko se špila naveličate, je vseeno, ali izberete upokojitev ali pa izpulite kabel iz napajalnika.



Vsako svežo bojno enoto sestavlja natanko tisoč boja zmožnih mož. Ta številka pa se na sovražnih ozemljih hitro znižuje, zato so taktični umiki nuja.

Europa Universalis 3 ni polovičarska igra, res je le, da se občasno podela na kmečko logiko in preveč eksperimentira z določenimi novimi pristopi. Posebej ker z nekaterimi novitetami ni jasno, kaj natanko so hoteli avtorji doseči. A vseeno verjamem, da bo ta semester marsikdo ruknil samo zato, da bi ugotovil, ali bi papež lahko scal po Budinem grobu.

***Yohan** najprej s Turki osvoji Rim, nato z Azteki Španijo, na koncu pa s Culukafri Kranjsko. In to z eno roko v spodnjih hlačah.*

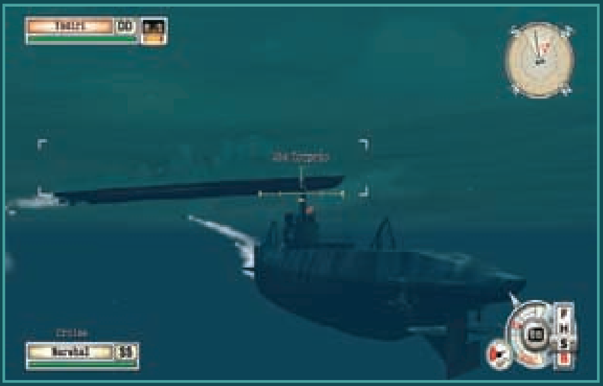
**77**

**zgodovinskost ✔ veličina ✔ prijazen videz ✔ še nevidena odprtost … ✔ … ki lahko vodi v še nevideno zmedo ✖ ni kampanje, scenarijev in pametnega zaključka ✖ goljufivo računalo ✖**

**Paradox** **natlačenka 163**

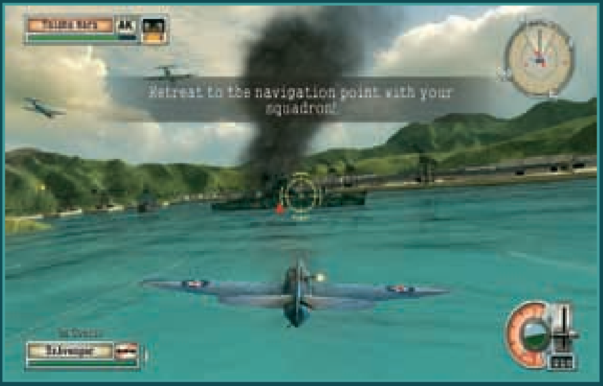
# Battlestations: Midway

Če je Agro postal specializant za špile iz Rusije, mene doletavajo taki iz njenih bivših satelitov. Ne tako dolgo nazaj sem se bil primoran ukvarjati z Blazing Angels: Squadrons of WW2 (J153, 65), arkadno letalščino iz Ubisoftovega romunskega studia, zdaj pa je tu Battlestations: Midway, mešanica streljanja in lahkotnega taktičnega poveljevanja, ki prihaja iz Eidosove novoustanovljene madžarske skupine. Da se oboje dogaja med drugo svetovno, je narejeno za PC in XB360, zgleda luštno in je z igralnega stališča švoh, ni naključje. Kar vidim ustvarjalce, kako tiščijo skupaj, izmenjujejo vrstice kode in teksture ter goltajo boršč. Battlestations, Blazing, boršč. V življenju ni naključij.



**Podmornice so v bistvu ladje, ki jim lahko precej grobo določaš dvig in potopitev.**

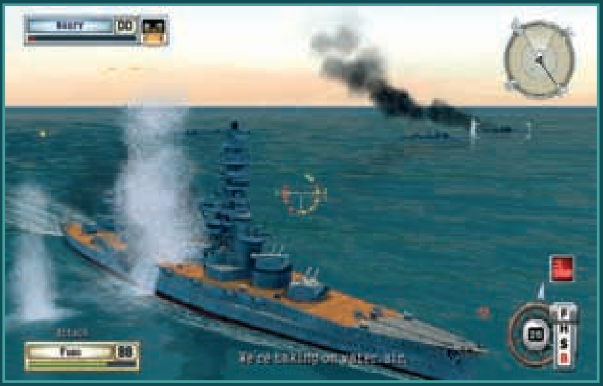
Razčistimo najprej, da madžarski Eidosovci niso tehnični analfabeti. Pogonski motor je simpatičen, gladko tekoč, na ustreznem hardveru nabit z vrhunskimi ognjeno-vodnimi efekti, ostrimi teksturami, dimnimi vlečkami, podrobnostmi tipa mornarji na krovu, lens flarom, širokozaslonsko podporo, visokimi ločljivostmi. Vojaško inštrumentalne melodije niso slabe, dasiravno se jamejo ponavljati, dočim se pogosto sučejo impresivne vnaprej narejene animacije. Te skušajo podati človeški pogled na vojno skozi pogled mornariškega častnika Henryja Walkerja, ki napreduje od ukazovalca patruljnemu čolnu v Pearl Harborju do orenk poveljnika v bitki za Midway. Škoda, da kakovost scenarija spada v kategorijo C, ne le B, in da se Henry kot lik in fabula niti malo ne vtisneta v spomin.



Retreat to the navigation point with your squadron!

**Letala vodiš tako arkadno, da spominjajo na leteče krožnike.**

Jasno, saj smo zopet prispeli do ruskega sindroma. Dokler je treba klamfati grafiko, zvok, animacije in podobne tehnične otipljivosti, so izdelki iz bivše Vzhodne Evrope krasni. Ko jih igraš, pa vse bolj buta na dan občutek, da se ukvarjaš z nečim prav amaterskim. Špil skuša v enajstih misijah, ki na srednji težavnosti trajajo nekako šest ur (= precej zanikrno), združiti poveljevalni in arkadni vidik spopadov na Tihem oceanu. Prvega opravljaš z intuitivnimi kliki po ptičjeperspektivni karti: če izbereš rušilec in poklikaš sovražno ladjo, to pomeni napad, sicer postaviš eno od ciljnih točk ali zapoveš letalom vrnitev. Simpl ko pasulj. Pod poveljstvom imaš patruljne barke, rušilce, križarke, bojne ladje, letalonosilke, več vrst frčoplanov, podmornice, skratka, pisan asortiman pacifiškega hardvera. Seveda le ameriškega, bogvari, da bi enkrat izkusili WW2 iz druge perspektive. Nad vsakim ubojitim sredstvom je moč kadarkoli prevzeti neposreden nadzor (okej, nad letalonosilkami delnega) in sovragu posvetiti osebno. Nadzor tu ne bi mogel biti preprostejši, saj je realizem na ravni vesoljskih arkadic. Meriš, prožiš, šibaš gor in dol, delaš sodčke (skoraj tudi s križarkami, lol), skratka, za priučitev potrebuješ pet minut. Resda ne moreš streljati z vsemi kanoni iz vseh pozicij, toda obračanje je tako hitro, da to ni problem.

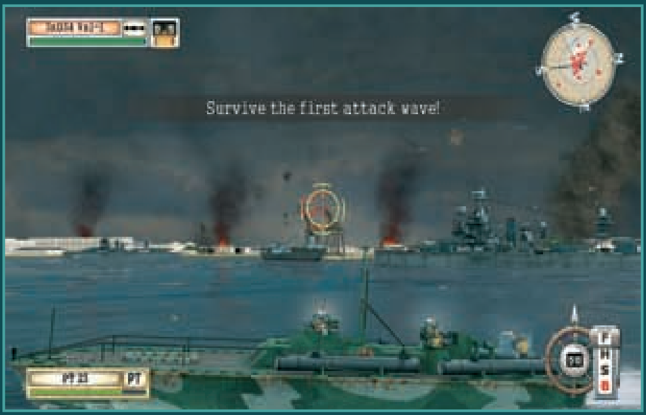


We're taking on water, sir

**V posameznih izzivih in multiplayerju naposled dobiš pod vajeti Japanezarje.**

Recept za zabavnost, torej? Lahko bi bil, ko ne bi bilo vse skupaj tako anemično. Saj koncept je izviren in grafika lepa in porazna igra to ni, navsezadnje pričara nekaj zabave. A kaj, ko je tako nenavdihnjena in dolgočasna. Situacije, v katerih se znajdeš, so domišljijske kot obleke voditeljic proslave ob slovenskem kulturnem prazniku: potopi ladjo, ogni se, potopi ladjo, demoliraj obrambo, ee, potopi ladjo. Ker je umetna pamet tako nemogoče zarukana, se kmalu zalotiš, kako pred zaslonom spiš. Nobenega žmohta, srca, adrenalina igra ne vrže na plano, tako da so epske zgodovinske bitke kot dolgi špageti, sesekljani na rutinske kosce, ti pa so povezani z animacijami, ki so maltene daljše od dogajanja. Še največ vznemirjenja prispeva rihtanje poškodb na ladjah, ki zahteva, da simbolčke mornarjev pripisuješ poškodovanim delom. Ko po tebi dežujejo granate in torpedi, ti pritisk celo naraste. Toda par klikov zadostuje za zriht situacije in spanje se nadaljuje. Kratkemu enoigralstvu, po zaključku katerega ne začutiš malodane nobenega ponosa, se pridruži serija neizmerno duhamornih učnih nalog, venček izzivov in nalinijski multiplayer. Ta obeta, saj devet kart podpira ogromno enot in omogoči igranje Japoncev s par samosvojimi enotami. Vendar je nepuščavništvo trenutno v franžah, saj stalno odletavaš iz čakalnic, na dnevnem redu pa so zamrzovanje in izginotja soigralcev.

Mimohod spektakularnih in častihlepnih, a igralno zanikrnih produktov z Vzhoda se torej nadaljuje. Agro, podaj robček in vodko. Še bova trpela.



Survive the first attack wave!

**Uvodna bitka v Pearl Harborju ostane neizkoriščena tako igralno kot spektakelsko. Blazing Angels jo pwna.**

***Sneti** ima od zehanja tako velik gobec, da bi v njem izginila letalonosilka. Ampak važno je, da je ta lepo zrenderirana!*

**58**

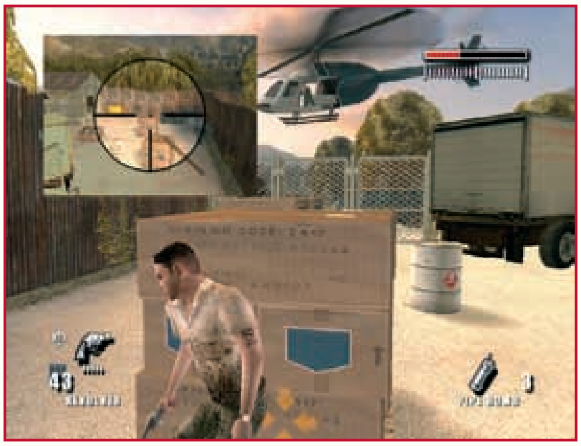
**lepa ✓ izvirna ✓ neporazna ✓ kratka ✗ dolgočasna ✗ enostranska ✗ hroščata ✗ umetno nespametna ✗**

**Eidos** **natlačenka 163**

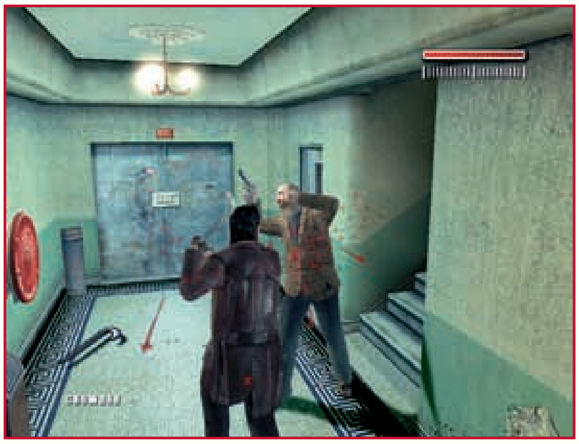
# Made Man

Po približno sedemurni izkušnji z Made Manom lahko rečem, da gre bržkone za eno najslabših akcijskih iger letošnjega leta, ki si omembe in prostora v farbovitem magazinu domala ne zasluži. A zakaj potemtakem čitate dotični opis? Hja, lahko bi vam lagal, rekoč, da je naše sveto poslanstvo svarjenje bralcev pred takimi igrarskimi produkti. No, resnica je ta, da je za dobrobit človeštva veliko bolje, ako frustracije, ki sem si jih tekom igranja nabral, izlijem na papir, kot da grem na cesto in uprizorim krvavo jebačino po primorsko. Tako, ki vključuje davljenje v kozarcu terana, klofutanje s prašičjim parkljem in vtikanje šalaminčkov v telesne orifike nič hudega slutečih mimohodečih.

Poznate občutek, ko iz skrajno svetlega prostora stopite v skrajno temnega, nakar se vam gledalna aparatusa par sekund privajata na nove pogoje in se vam tačas zdi, da ste slepi? Prav tak je proces, ki ga boste kot preživeli ob snidenju s predstavitvijo Made Mana. Ta je namreč pod vsakim standardom. Reči, da je dizajn do obisti premočrtnih nivojev neverjetno slab, bi bila pohvala, zato naj raje zinem, da so stopnje dolgočasne, lokacijsko in funkcionalno zgrešene (dasi se šetaš po teoretično tako različnih okolicah, kot so pokopališče, vietnamske kavarne, nebotičnik, močvirje in kurbenhotel), ponavljajoče se, neobsežne in s stališča igralnosti tako nenavdihnjene, da je joj. Vse to kajpak ob spremstvu zastarele grafike, ki kar kriči po letu 2000, ko so izhajali prvi nedodelani naslovi za PS2 – gre kakopak za predelavo. Nič bolje ni z animacijo, dočim se iz globočin pocarstva delno reši edinole pripovedovanje še kar užitne kriminalne zgodbe skozi antijunakove kulerske monologe.



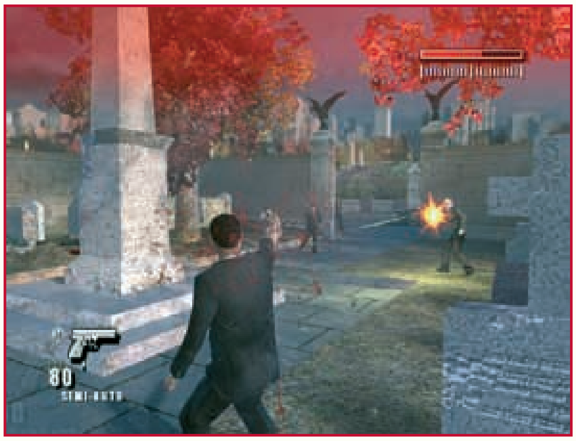
● **Fora 'slika v sliki' je s stališča igralnosti smiselna le v primeru na fotki zgoraj.**



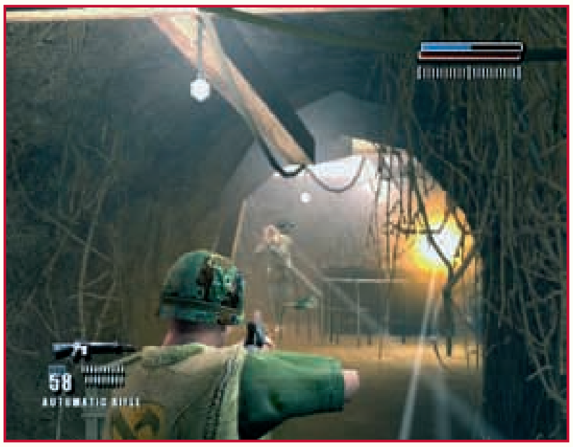
● **Napadanje iz neposredne bližine je pametno zgolj v sili, saj igra udarce registrira malce po svoje. Ali pa jih ne.**

Temu je ime Joey Verola in je mafijec. Italo-ameriški, da se razumemo: tak avtentičen, staromoden, ki mu je maščevanje kot dihanje in ki na ranču konje redi le zato, da jih lahko potem obglavlja ter njihove betice polaga v postelje sovražnikov familije. No, slednje bo nemara počel, ko bo capo di banda – zaenkrat je le soldatek, ki med plezanjem po lestvici vpliva za šefe opravlja umazane naloge. In se ob tem skrajno dolgočasi, saj kriminalna aktivnost obsega zgolj inercijsko rinjenje skozi stopnje ter streljanje, streljanje in, uganili ste, streljanje. Slednje je za nameček izvedeno komaj zadostno, saj ti (dvo)vihtenje kakega ducata orožij, v katerega naboru se znajdejo klasični revolverji, pištole, puške, bombe in mitraljezi, ne pusti nikakršnega zadovoljstva. Delno zato, ker so si pokalice po rokovanju in učinku preveč slične, predvsem pa zavoljo bržkone enega najslabših sklopov sovragov v tretjeosebnih pucačinah. Pustimo to, da ti igra pogostoma pošilja nasproti trume povsem identičnih nasprotnikov, ob katerih bi od žalosti zavekali tako Max Payne kot tudi Reservoir Dogs in El Matador, katerih Made Man slab faksimile itak je. Zanič je predvsem umetna pamet streljačev, saj si lastijo natanko eno napredno borilno mehaniko, to je skrivanje za prednastavljenim elementom okolice. Smrtonosni postanejo šele na višji težavnostni stopnji, v velikem številu in z močnejšimi orožji v roki, drugače so skrajno invalidni. Namečkoma se znajo programske rutine, ki jih upravljajo, povsem sesuti, tako da si često priča genialnostim, kot so strelske zamrznitve, ko se sovragom pretirano približaš, in nerazumljivo zganjanje preplaha z nažiganjem v prazno, ko si od njih oddaljen za par sob. V takem kontekstu splošne nedodelanosti na spletni strani naslova izpostavljeni bonbončki, kot so krute usmrtitve (ki so zeh), ragdollasta fizika (ki je ni) in uničljivo okolje (boljšega je imel Duke Nukem), izpadejo vsaj nepotrebni, če ne kar brezzvezni. Takšno je žal tudi domnevno hudo inovativno 'skakanje v zavetje', ki rahlo spominja na tovrstni sistem iz odličnih Gears of War za 360ko. Kaj ti bo možnost polzenja proti zidičem in drogom z razdalje dveh metrov, če te naboji potem čestokrat vseeno prerešetajo, kot bi se skrival za premočeno lepenko?!

Made Man je igra, ki je v temeljih pretresla mojo osebno teorijo, da ne obstajajo zares nesposobni razvijalci, le zaslužkarski založniki, ki avtorjem ne pustijo dovolj prostosti in časa. Dejstvo je, da dotičnega koščka kode ne bi rešilo niti potovanje v Lurd, saj je plehek, brez pravega ritma in trdnih osnov. Take mevže pri mafiji končajo z betonskimi čevlji na dnu reke. Edino pravilno.



● **Žalostno je, da igra kanalje nad junaka pošilja v vedno enakih valovnih vzorcih.**



● **Za scenarij so bojda najeli priznanega pisca kriminalnih romanov. Plačali so mu očitno samo monologe Joeyja Verole.**

***Case* ob igranju vloge mafijoza vnovič spozna, zakaj pri Italijanih najbolj ceni gastronomijo.**

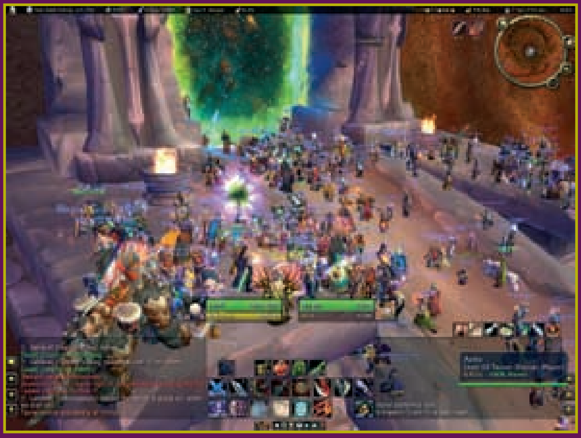
**31**

**govor ✔ delno fabula ✔ prgišče licencirane muzike ✔ v tujini nizka cena ✔ plehka akcija ✖ umetna nespamet ✖ zanič podoba in nevredna zvočna podlaga ✖ splošna nedodelanost ✖ hrošči ✖**

**Silverback Studios / Mastertronic**

# World of Warcraft: The Burning Crusade

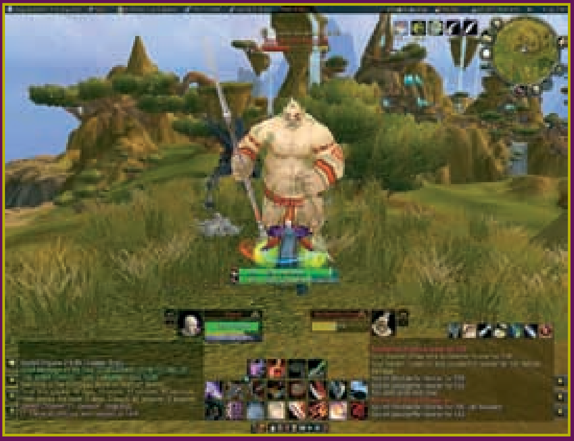
Ne dvomim, da ste že pošteno siti nenehnih poročil o bombastičnem uspehu Blizzardove mega spletščine. Navsezadnje vas že dve leti filamo z vestičkami o milijonih igrajočih po vsem svetu (zdaj jih je že več kot 8,5) in močnem vplivu na vso industrijo iger. Poleg tega ste bržda preobjedeni vzhičenih warcraftovskih debat, ki jih ob vsaki priložnosti vodijo še ne tako dolgo nazaj normalni sošolci / sodelavci / partnerji / družinski člani. A vaših muk še zdaleč ni konec, prej nasprotno. Z izidom najbolj pričakovanega dodatka v zgodovini igralstva je WoW-manija dosegla nove razsežnosti. Ste mislili, da so pravi manijaki oboževalci Harryja Potterja? Ali morda nesrečniki, ki dneve pred izidom nove konzole kampirajo pred trgovinami? Pha, ta rulja je skorajda amaterska proti wombijem (wow + zombi, kapiš?). Tem je samo s prednaročili uspelo podreti prodajne rekorde božičnega obdobja, na večer, 15. januarja, pa so se pred eno od londonskih veleblagovnic zbrali v več kot dvatisočglavi množici. Da ne omenjam absolutnega prodajnega viška za pecejaške igre: v prvem dnevu so v željčne ročice izročili skoraj dva in pol milijona Burning Crusadov! Jep, Warcraftov svet je fenomen, ki se zlepa ne bo končal. Tako da se kar pripravite na naslednjih par let neutrudnega teženja ...



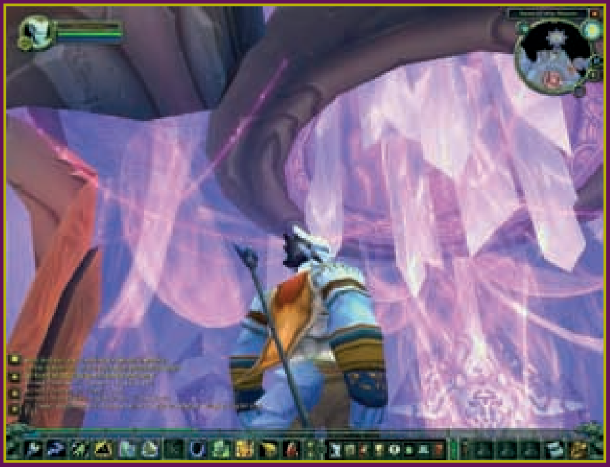
Odprtje temnega portala pokaže, od kod tovrstnim igram pridevnik 'masovne'.

Nekateri bodo morda razočarani nad dejstvom, da razširitev v dve in pol leti star špil ne prinaša ničesar resnično novega. Mehanika igranja ostaja popolnoma nespremenjena: razvoj lika skozi pridobivanje stopenj, čemur sledi neskončna gonja za vedno boljšo opremo, tu in tam začinjena s ščepcem rokodelstva ter medigralskega boja. Nabor elementov v The Burning Crusade dejansko ni videti blazno impresiven v primerjavi z vseobsegajočimi dodatki, s katerimi se diči konkurenca. Zajeten kos ozemlja, posut s svežo floro, favno in temnicami; dvig najvišje stopnje s šestdeset na sedemdeset; blood elfi in draeneiji, torej celi dve novi rasi; veščina rezbarjenja dragih kamnov; arenski sistem PvPja ... In lista se počasi zaključi. Pričakovali smo najmanj kak nov poklic, če že ne korenite spremembe določenih vidikov igranja ali sveža opravila za like najvišjih stopenj. Toda bradači niso hoteli tvegati, saj imajo v rokah peklensko učinkovit recept. Dodali so zatorej par svežih začimb, vmešali še več dobrih starih sestavin in voila!, nared je nova porcija droge, ki je zasužnjila tolikšne množice.

Vendar to ne pomeni, da je TBC slab ali nezloščen izdelek. Nova prostranstva Outlanda so resnično fenomenalnega videza, od peklensko razbrazdane Hellfire Peninsule prek močvirnato-gobastega Zangarmarsha in skorajda diznijevsko idiličnega Nagranda do um begajočega Netherstorma. Mnogi igralci WoWa kot glavno privlačnost izpostavljajo barvito risankasto podobo s podrobno, raznoliko okolico. Ti bodo v Gorečem pohodu neizmerno uživali, saj je stilsko naprednejši od večine enoigralskih frpjk, kaj šele pogosto dolgočasne in nenavdihnjene spletne konkurence. Zunajzemlja je načeloma dosegljiva samo junakom šestdesete stopnje, a brez skrbi, za novince je poskrbljeno. Tako krvni špicouhi kot tentaklasti draeneiji začnejo v sebi lastni pokrajini, kjer preživijo okoli prvih dvajset levelov. Tu WoW doseže nevidene višave privlačnosti in igralnosti. Draeneijsko otočje in vilinski gozd Eversong sta prelepa, naphana z neigralskimi liki in obilico kvestov, ki napredovanje naredijo hitro ter skorajda neopazno. Špila tamkaj ne igraš z zavestnim namenom napredovanja, temveč iz gole zabavnosti, kar je za spletni frp nemajhen dosežek. Nasploh Pohod WoWu vrača tisto, kar so mnogi pogrešali že pol leta po izidu izvirnika – neobremenjen, zabaven razvoj lika, sproščeno kvestanje, raziskovanje čudovitih okolij in premagovanje temnic z majhnimi skupinami prijateljev. Outland je posut s stotinami nalog, ki romanje na novo najvišjo stopnjo naredijo presenetljivo lahkotno. Pomnite napore s svojim prvim človečkom, ko marsikdaj niste vedeli, kako opraviti zadano tlako ali kam se odpraviti po nov paket kvestov? Takih zagat v TBCju ni – nalogodajalci so po vrsti izčrpno informativni in vam skoraj vedno dajo vedeti, kje je cilj. Povrhu jih ne zmanjka. Sam sem že v četrtem področju od sedmih, kolikor jih premore Outland, dosegel stopnjo 68. Grajati je moč le raznolikost zadolžitev. Nekako devetdeset odstotkov jih je še vedno tipa 'prinesi toliko in toliko kačjih zobkov, da si naredim ultimativni šnops', 'pobij trideset nadležnih ptičev, ker mi zjutraj morijo pod oknom', 'reši mojega debilnega nečaka iz kampa groznih orkov ter jih zraven ugonobi še dva ducata' in podobno. Blizzardovci so se to trudili zamaskirati na vse mogoče načine, vendar naloge ostajajo izgovor za grind, tlako oziroma tekočetrakovno tamanjenje vsega živečega in neživečega. Svetla izjema je peščica res svežih in inovativnih kvestov: bombniški preleti z bojnim ptičem, kjer na sicer nepremagljive horde demonov mečeš bombe, so recimo fenomenalni. Takisto simulacija gladiatorske arene v Nagrandu s ciljem premagati vedno hujše sovrage ali par nalog s šunjanjem v srčiko sovražne postojanke, kjer te določene enote razkrinkajo. A takih popestritev je močno premalo.

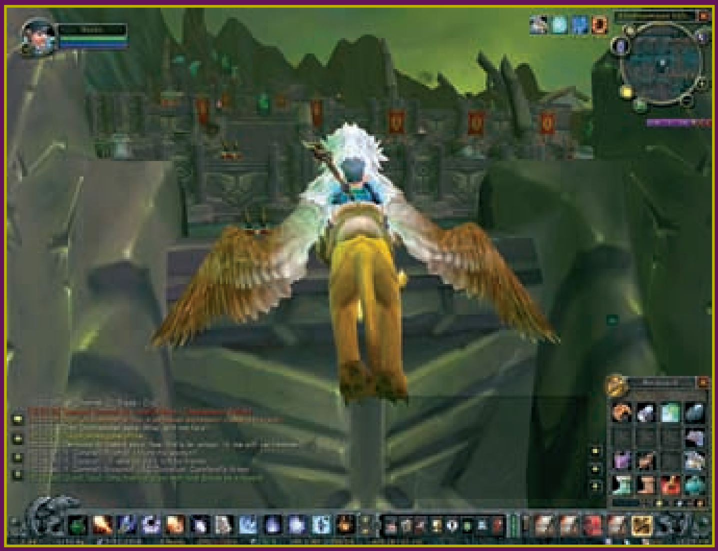


Pokrajine Zunajzemlje so po vrsti prelestne. Takist je njihov živelj z obvezno izjemo par hudinov, skopiranih iz prvenca.

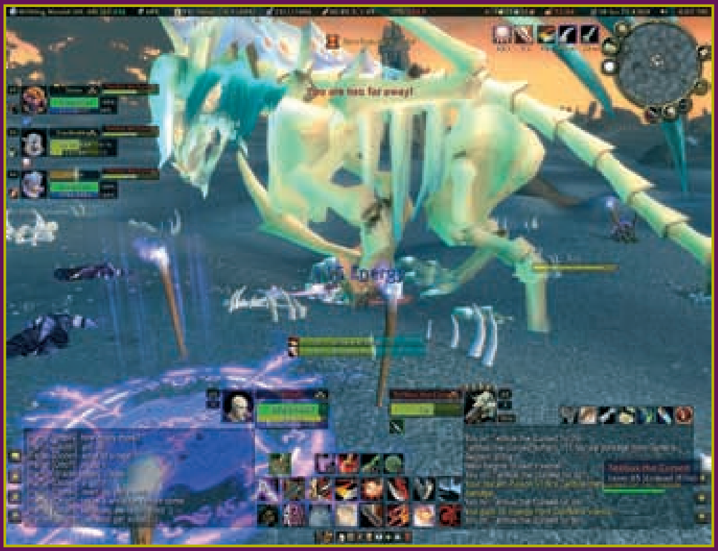


Krvni vilinci so kul in se dobro vklapljajo v mitos Warcrafta. Lovkasti meddimenzionalni popotniki draeneiji pa malce manj.

Občutek dostopnosti preveva tudi najpriljubljenejši del Wowa, temničarjenje. Nepridipravi so se zaredili v ogromnem številu svežih lukenj, tako da jih Pohod na relativno majhnem ozemlju premore skoraj toliko, kot se jih je na starih kontinentih namnožilo v vsem dosedanjem obstoju igre. S skupinskim kolinenjem pošasti se boste srečali že po prvih minutah v Outlandu, nakar bo postalo reden spremljevalec avantur. Nove instance so brez izjeme zasnovane po zgledu Scarlet Monasteryja in so neprimerno krajše od dosedanjih. Namesto da bi se šest ur mučil z eno gromozansko temnico, so te razbite na več krajših delov, ki jih je moč opravljati po želji. Povrhu jih je večina res domiselnih in privlačnih, posebej kar se tiče šefetov. Sko-



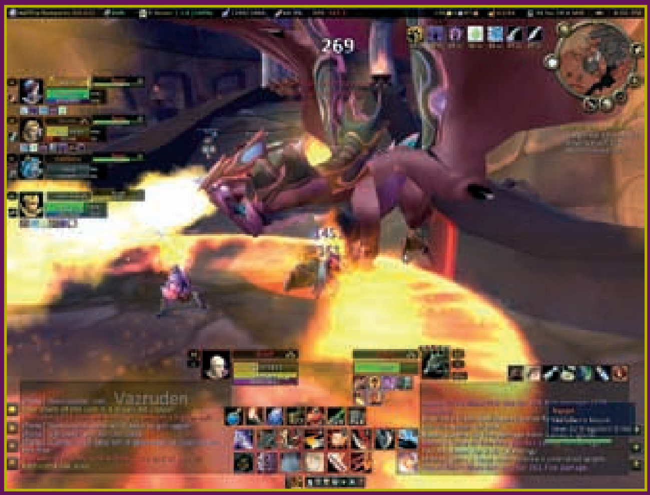
Močno oglaševana pridobitev TBCja so letečniki, ki jih jezdiš. Živalice (posebej epske inačice) so kul, škoda le, da jih ni moč nucati v starem svetu.



Mnogokateri kvest zahteva skupinski premlat kakega hudega nepridiprava, kar dobrodošlo spreminja tempo grindanja. Tu tepežkamo mini-Sapphirona.

rajda ni velikega hudobca, ki bi ga bilo moč poraziti s preprosto taktiko tank + dps + heal, kjer vsaka klasa opravlja le svojo najbolj osnovno funkcijo. Vsak premore par posebnosti in trikov, ki boj naredijo zanimiv in vsaj malce izzivalen. Iz itak precej visokega povprečja izstopa nekaj fenomenalnih instanc, med katerimi je gotovo sklop Caverns of Time. Priložnost potovanja skozi čas v obdobje mladega Thralla in neporušenega Hillsbrada so mokre sanje vsakega navdušenca nad Warcraftovo mitologijo, tako kot sodelovanje z Medivhom v Black Morassu ali pričevanje spopadu vseh spopadov, demonskemu pohodu na Hyjal. Važna lastnost vseh novih temnic je omejitev števila sodelujočih. Skupine štiridesetih igralcev so stvar preteklosti, kajti TBCjeve ječe so omejene na pet, deset ali petindvajset ljudi. Zaradi tega niso nič lažje, težavnost spopadov je ustrezno prirejena; omejitev zgolj olajša koordinacijo in tovrstno vsebino približa širši populaciji, ki ni del ogromnih cehov. Slednji nad odločitvijo niso najbolj navdušeni, a so se že prilagodili: nekateri so razpadli na več manjših gild, drugi so organizirali ločene ekipe. Novost je še herojski modus temnic, v katerem so pošasti precej mogočnejše in poglavarji ekstra prefrigani. V srži je ta namenjen najhujšim zanesenjakom, ki so pripravljeni ure in ure posvetiti učenju taktik, vendar se bodo sčasoma v njem morali preizkusiti tudi manj predani. Ključi za odklep hujših ječ in pomembne sestavine za kovanje so namreč na voljo le herojem.

Marsikoga nedvomno zanima, ali je Blizzard z The Burning Crusade kakorkoli poživil plat medigralskega boja – PvPja. Po obetavnem začetku je ta v WoWu skorajda izumrl in se zreduciral na brezmožgansko klanje na bojnih poljih. Bradači se težave zavedajo in so poskusili proste spopade v svetu, ki so za mnoge najbolj zanimivi, podbuditi z osvojljivimi nadzornimi točkami. Premore jih večina področij v Zunajzemlji, motivacija za trud pa so bonusi, ki jih dobi nadzorujoča stran – dostop do ugodno postavljene obuditvene točke, dodatek k povzročeni škodi, dodaten pridelek izkušenjskih pik ... Kako se bo poskus obnesel, bo pokazal čas, ampak prvi vtisi niso najboljši. Prevelik delež populacije nenehno ždi v ločenih instancah, dočim se drugim med kvestanjem ne ljubi ukvarjati z zamudnim pevepejanjem. Več si gre obetati od arenskega sistema, kjer se predsestavljene skupine spopadajo za mesto na uradnih lestvicah. Sličen pristop kot pri Guild Wars, torej, le da je začinjen z epsko opremo, ki si jo je moč prislužiti le na ta način. Zanimanje igralcev je veliko in že se tvorijo fiksne tekmovalne ekipe. Blizzard ni pozabil niti na bojna polja. Obstoječi trojici se je pridružil Eye of the Storm, ki pa na žalost ni posebej inovativen. Zmagati je mogoče z zasedanjem točk in / ali krajo zastave, kar je mineštra obstoječih načinov. Vse kaže, da bodo bojišča ostala kraj za neorganizirano sproščanje od instanciranja zdolgočasenih igralcev. Škoda.



Srž igre ostajajo temnice in njih neskončno, tekočetrakovno premagovanje v gonji za veličastno opremo. Crusadove so večinoma kul, vprašanje pa je, ali bodo take po dveh letih.

Morda največje razočaranje The Burning Crusada je dejstvo, da ne odpravlja niti ene stare napake izvirnika. Lep primer so rokodelski poklici, ki so dobili kup svežih receptov, med katerimi so nadvse zanimivi izdelki. Kljub temu pa ni upanja, da bi kovačenje postalo važen del igre. Kvečjemu obrobna zaposlitev, dokler si ne narediš tistega fensi krepela. Mogoča izjema je pridodani jewelcrafting, s katerim je poleg nakita moč ustvarjati drage kamne za nadgradnjo opreme. Ti bodo vedno iskani, vprašanje je le, ali bo povpraševanje dovolj veliko in stabilno. Nadalje močno jezi umetno podaljševanje življenjske dobe skozi osovražene frakcije. TBC poka po šivih od ločin, ki ponujajo opremo v zameno za trudoma pridelani sloves. Zgolj v mestu Shattrah je moč najti štiri (Lower City, Aldor, Scryer, Sha'tar). Ukvarjanje z njimi je bilo v originalu bolj kot ne stransko opravilo, dočim si v dodatku prisiljen k sodelovanju, sicer nimaš vstopa v določene temnice. Vrhunec absurda je kvest za pridobitev dostopa do bitke za Hyjal, ki poleg premagovanja vseh ostalih instanc v igri zahteva pridobitev statusa z nemalo frakcijami. Vse skupaj bo tako na oko vzelo leto dni povprečnega igranja, če ne več. Kul je, če špil vedno ponuja izzive, a ne na tako duhamoren način, ki zahteva kitajsko goldfarmersko mentaliteto.

Nasploh se pod prelestno, malodane seksi podobo Gorečega pohoda skriva do pičice enaka stara igra, katere namen je človeka zasvojiti in ga cuzati karseda dolgo. Od dodatka resda ni bilo pričakovati velike spremembe igralnega mehanizma, a mnogi smo upali, da se Blizzard ne bo zatekel k enakim nizkim udarcem. No, se je, zato preberite Febov uvodnik ter Snetija oblestvino in dobro premislite, koliko življenja ste pripravljeni posvetiti eni igri. Idealno bi bilo, ko bi The Burning Crusade lahko igrali samo par mesecev, toliko, da izkusite večino nove vsebine. Drugo vprašanje je, če ste tega zmožni. Za sebe vem, da bo prvo dejanje po postavitvi pike na koncu tega stavka izklop računa in brezkompromisni uninstall. Dovolj življenja sem vrgel stran.

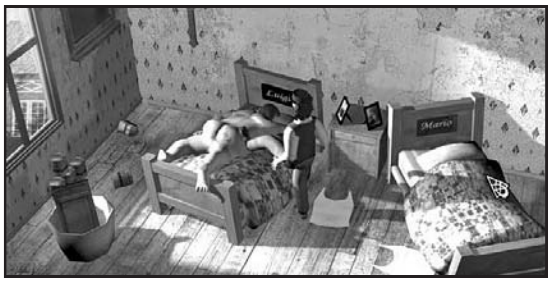
***Luni** v Zunajzemlji blaženo nabira rožice in dela nove orifike orkom. Resničnosti se zave šele, ko se shiran in bradat sesede v kup lastnih iztrebkov.*

**izjemna podoba novih področij ✔ takojšnja dostopnost večine vsebin ✔ hiter tempo napredovanja ✔ dodelanost in domiselnost nekaterih novih kvestov ✔ dizajn večine temnic ✔ manjkajo prave spremembe ✖ PvP in rokodelstvo ostajata pomanjkljiva ✖ umetno podaljševanje življenjske dobe ✖ duhamorno nabiranje slovesa ✖ zasvojljivost ✖**

**Blizzard / Vivendi**

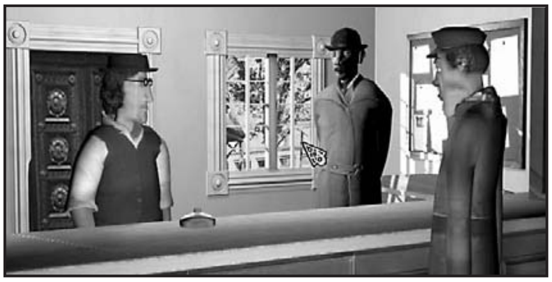
## CARTE BLANCHE: FOR A FISTFUL OF TEETH

Montrealski Absurdus je s Carte Blanche sklenil skočiti na vlak vse bolj priljubljenih epizodnih avantur. Postavil ga je v domače kanadsko velemesto, ki v letih charlestona brbota od priseljencev, čudnih poslov in povojne negotovosti. Kot frišno diplomirani Edgar Delacroix dobimo službo v detektivski agenciji in se ubadamo s tatvino indijanskega artefakta iz starinarnice. Špil je nenavaden v mnogih pogledih, od videza do mehanike igranja. Delovati želi kot tedanjedobni film, kar pomeni manko barvnega spektra. Ker obenem brede po noir-vodah, črna in bela sedeta, vendar je izgled drugače hudo robat. Podobno je z zvočno platjo, ki je z lesenimi igralci in zapretiravanimi naglasi velikokrat na meji znosnega.


● Bizarnega, črnočrnega humorja je na galone, vendar sam ne more odkupiti problematične izvedbe ter trženja igre.

Ena od neobičajnosti vmesnika je, da po prizoriščih stikamo na prvoosebni način, nakar v animaciji tip stori zapovedano. Recimo podrega ritnici smrčečega debeluha, premeče sobo ali dela silo kadavrskim čeljustim. Ob raziskovanju in ubadanju s folkom se mu po frpjsko izboljšujejo za vohljača pomembne sposobnosti. Od tod bržda navdih za naslov, saj je Edgar sprva nepopisan list, ki naj bi se med službovanjem samosvoje razvijal. Bistveno je, da je od izvežbanosti na določenih področjih odvisno, ali se bo lahko lotil določene uganke. S pozornim metanjem oči mu bomo nabildali veščine opazovanja in sklepanja, ob spretnem vrtenju jezika pa denimo dar karizmatičnosti in prepričevanja. Sledeče epizode bodo omogočile uvoz lika in s tem skušale doseči, da bo vsak igralec skozi špil prišel nekoliko drugače.

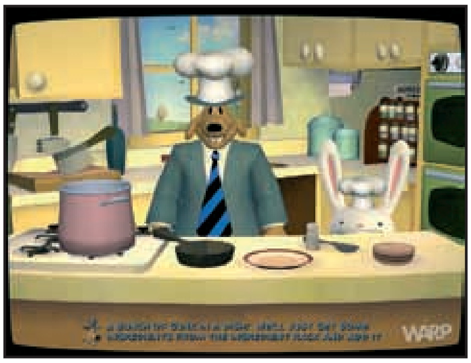
A kljub dobri zamisli začetek serije ne zasije in kmalu postane jasna plitkost vsega skupaj. Ravnanje s predmeti je poenostavljeno in ob kliku na interesantnost ali osebo izpljune seznam možnosti, s katerega izberemo želeno. Ker da poleg dejanj in tem pogovora na voljo tudi ustrezno kramo iz inventarja, so uganke oropane vsakršnega izziva. Od opevanega večsmerja je videti le bežne in nepomembne zametke, kajti špil je v osnovi premočrten. Za napredek je treba s poskušanjem in letanjem okrog razviti večidel vse sposobnosti, najsibo v tem ali onem vrstnem redu. Namečkoma je hudo nezaslišano, da za tri ure vodenega uvoda v avanturistično žajfnico računajo trideset funtov, kar je blizu 40 evrov. Poleg tega ni možnosti spletnega dolpotega, ampak je treba nabaviti škatelno verzijo z dodatnimi stroški rokovanja in ladjarjenja. Internetni igrotržci ceno sicer po lastni vesti skubijo in nemara darežljivo navržejo USB-ključek s celimi 128 megabajti, vendar je špil v najboljšem primeru nekajkrat preplačan. ***Navi***


● Čeprav so obrazi kot maske, jih risankasta karikiranost vseeno naredi kar posrečene in priličene značajem.

**G2 Games** **40 EUR**

## SAM & MAX – SITUATION: COMEDY

Gobezdavih voditeljic pogovornih oddaj, ki gostom ne puste do besede in jih publika uboga kot dobro zdresiran pudelj, smo vajeni (no, vsaj s tujih programov, kajti pri nas imamo Maria). Gotovo pa ni v navadi, da bi tovrstna šjora gledalcem branila odhod domov in jih terorizirala s poklanjanjem dragih daril. Sam in Max v drugem delu svoje odisejadice tako zakoračita v kopico frišnih televizijskih lokacij, kjer je pred naskokom na zblaznelo damo treba marsikaj postoriti. Zapleteta se v snemanje komične žajfnice, se potita pri milijonarju in bitki mladih antitalentov ter cmarita neverjetnosti v kuharskem šovu. Pogled v nastajanje tega značilnega televizijskega griša kajpak pretika jedka, nabrušena satira. Četudi so nova prizorišča v ospredju, detektiva bose tace neso tudi nazaj k lokalom zanemarjene ulice. Tu ob ohranitvi starih domislic zaveje ravno dovolj svežega vetriča, da domačnosti ne kvari utesnjenost. Max sicer vztraja v vlogi namigovalnega partnerja v pogovorih in ni neposredno zlorabljiv, zato pa ostale znance začini nekaj razvoja in sprememb. Pregan-javični štacunar Bosco se prelevi v uglajenega angleškega džentlmena, dočim nestanovitna frača Sybil obesi psihologijo na klin in se vrže v izdajanje rumenega časopisa. Uganke so povezane v prijetno mrežo, ki kljub premočrtnosti zelo prepiha in razvedri um. Iskrive so kot le kaj in maloštevilne, a sprevržene predmete dobro izrabijo, krono pa odnesejo hudo smešni dialogi. Nakup tele polčetrte ure prvovrstne zabave je povsem upravičen! ***Navi***

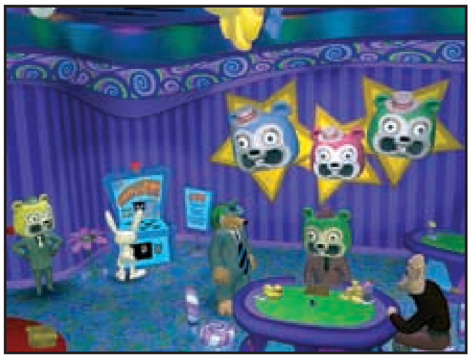


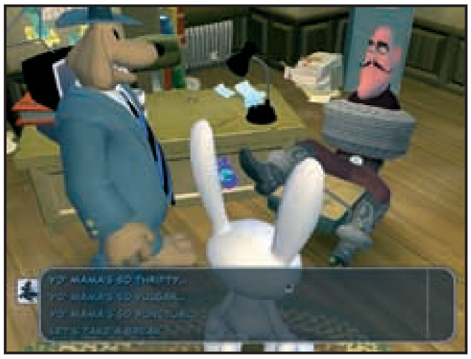
● Ko sta kuža in dolgouščeček v etru, je zaslon televizijsko razobličen. Tukaj nastopata v kuharski oddaji za emancipirane dece.

**Telltale Games** **9 $**

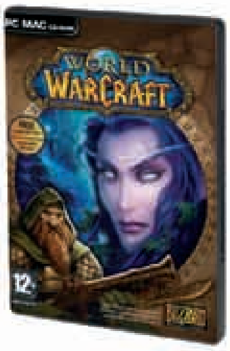
## SAM & MAX: THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL

Potem ko sta opravila z nesrečno TV-zvezdo, kosmata policaja naskoči tretji zaplet v obliki mafijske igralnice, kjer je izpuhtel eden od njunih stanovskih kolegov. Naloga je infiltracija v družino in izvoh, kaj nemarnega se tamkaj kuha. A čeprav je kazino lušten, je bil televizijski studio prejšnjega dela bolj pisan in razgiban. Lokacij in našpičene zafrkantskosti je bilo več, prav tako so bile osebe zanimivejše ter bolj privlačne od kupa mrkih mafijcev, namaškaranih v medvede. Uganke so sicer v redu, a manj prebrisane in nasploh je pridih navidezne svobode nekam izpuhtel. Ko sem strla goljufivega kvartopirca, je šlo vse skoraj samo od sebe, in tako mi je Čuft minil najhitreje od vseh treh delov. Mogoče zato, ker je zadeva variacija na temo v vseh pogledih bolj navdihnjene dvojke. Sybil z menjavo kariere v poklicno pričo oziroma špeckahlo ne osvoji ravno, pa tudi Boscovo prekamufliranje iz Britanca v Francozarja deluje nekam posiljeno. Bo naslednjič nemara Italijan ali Hispanec? Špecerista so dovolj izkoristili in upam, da mi v prihodnjih delih ne bo treba spet iskati milijonov dolarjev za njegove hecne pripomočke. Je pa igranje napakicam in zametkom znucanosti navkljub še vedno prepričljivo kratkočasno. Čveka, ob katerem se glasno režiš, je še in še, prav tako špil nasuje nekaj briljantno norih domislic v slogu plesnivega sendviča z mesnimi kroglicami. Ne čisto na ravni razturatorske Komedije, torej, a dostojno. ***Navi***


● Poljubček nostalgikom je avtomat s podigro Užgi-podgano, ki se je spomnimo iz izvirnice.


● Poleg kratke avtomobilske hajke je obvezno tudi besedično žali-sabljanje. Tokrat z vici o mamah.

**Telltale Games** **9 $**



PC igra

**World of WarCraft**

24,99 € 5.989 SIT

Leadtek

320 MB

PCI-Express

DirectX 10

LEADTEK
WinFast PX8800 GTS

**Grafična kartica**
**Leadtek GF8800 GTS 320 MB**

Hitrost grafičnega procesorja 500 MHz, hitrost pomnilnika 1600 MHz, 320 MB/320 bit DDR3, 2x DVI, HDCP, SLI podpora, DirectX 10, Integriran HDTV enkoder, HDR izrisovanje.

339,00 € 81.238 SIT

PC igra

**Need for Speed: Carbon**

42,99 € 10.302 SIT

Logitech

**Igralna palica**
**Logitech Extreme 3D Pro**

Tipke iz gume proti drsenju, baza obtežena s kovino za večjo stabilnost. 12 gumbov z možnostjo programiranja, 8 smerni gumijasti gumb na vrhu. Twist funkcija (obračanje palice po višinski osi za ponazoritev smernega krmila pri letalskih simulacijah). USB priključek, garancija 2 leti.

36,99 € 8.864 SIT

Packard Bell.

Core 2 Duo 1,83 GHz

1 GB ram

120 GB hdd

15,4"
Packard Bell

**Notesnik**
**Packard Bell MX67**

Procesor Intel Core 2 Duo T5600 1,83 GHz, pomnilnik 1 GB DDR2, trdi disk 120 GB sata, DL DVD±RW zapisovalnik, Diamond View LCD zaslon 15,4", ločljivost 1280x800 gr. kartica Nvidia GF 7400 128 MB tv-out, Wlan 54Mbit, Bluetooth, FW, DVI, čitalec kartic, spletna kamera. Windows Vista Home Premium. Garancija 2 leti.

1.199,00 € 287.328 SIT

NVIDIA GEFORCE 7 SERIES

Windows Vista Home Premium

intel Core 2 Duo inside

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

[illegible] Ljubljana. Ponudba velja od [illegible] 2007 do prodaje zalog. Vse cene so v € in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v SIT so preračunane po tečaju zamenjave 1€ = 239,64 SIT.

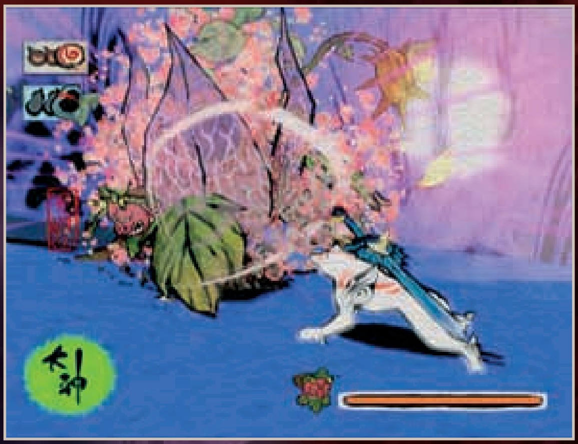
# Okami

*Sem simpatičen, s čopičem na rižev papir namalan zajec, in pošteno povedano, ne zdržim več. Odkar je na Deželo vzhajajočega sonca zopet padel mrak večglave čarobne zverine Oroči, komaj najdem kak grižljaj. Tja do obzorja se razprostirajo posušena zemlja, črna drevesa ter ovenela trava, med čimer se svaljkajo temnosluzavi potoki ščiša in brbotajo jezera griša. Zajklje so pa itak že zdavnaj spokale kufre. Večina v goltanec pošastkovih podrepnikov, eh ja.*

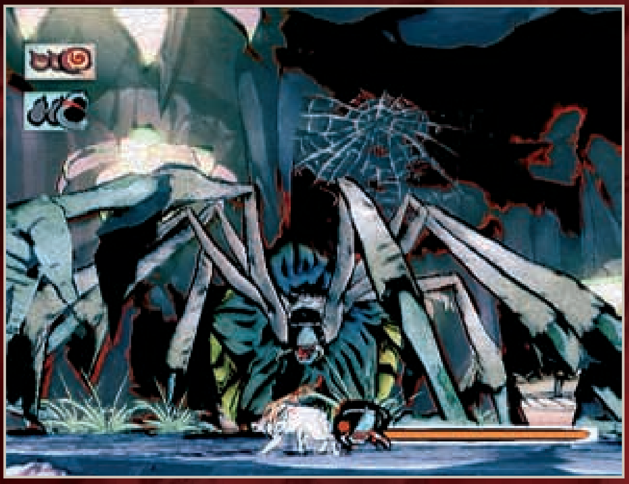
*Toda glej, kaj li se tam v dalji riše? Beli blisk, ki reže temo – videti je kot ... ne, ne more biti! Je vendarle? Taista sveta volkulja, ki je sto let tega premagala Oročija in prinesla luč deželi Nippon?! Zajčji možgani gor ali dol, kdo drug bi to lahko bil! Elegantno je gibanje svobodne zveri, okrog katere se vrtinči posvečena burja, medtem ko njene šape za sabo puščajo brazde, kjer bogato klijejo cvetlice. Privrši mimo naše opustele vesine in se ustavi. Gleda me. V običajnih okoliščinah bi zmrznil, se skrotovičil, čakal na ugriz in gejzirček lastne vroče krvi. Vendar to ni običajna volkulja: je utelešenje vrhovne boginje šinta Amaterasu. V njenem pogledu plava skorajda otožna dobrota bitja, ki pozna večnost in se v njem ni izgubilo. Namesto hrska krhkih koščic zaslišim zvok, ki – kako čudno! – spominja na drsenje čopiča za sumi-e, ob njem pa nežni gejšini prsti uberejo vdane note na šamisenu. In medtem, ko strmim v opojno zlati očesi, se okrog mene razbohoti trava z nebrojem rož, bližnji tolmun se zbistri, sežgane češnje pa eksplodirajo v polnem razcvetu hanamija. Tiha hvaležnost mi napolni srce in zdi se, kot da jo Amaterasu čuti, da pije in se krepča iz nje. To je njena hrana, ne moje meso; dajem se ji prostovoljno.*

*Še zadnji pogled na njeno čudovito zemeljsko formo in že dirja dalje, novim zamrlim gajem naproti, na srečanje z usodo, ki ne more biti nič drugega kot vnovični poraz Oročija. Pojdi, božanstvo, reši nas s svojim čopičem, porazi vse gnusobe in prinesi nam spet luč. Jaz, preprostež, bom skakljal in žvečil sladko travico. Morda se zdaj vrnejo tudi zajklje, ha?*

*-*-*-*



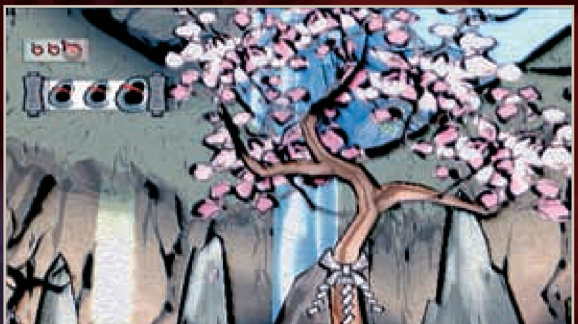
Ko v areni, obrobljeni z energijsko zaveso, pokavsaš sovražnika, se ta spremeni v rožice. Iii!



Pajkovska kraljica je eden od šefov in ne zahteva brutalne moči, temveč možgansko fineso. Luštno zamišljen sovrag.

Morda pa res, prijatelj zajec, in vesel bom, če bo tako. Kot nadzorovalec uvolčene (ne, ne učlovečene, uvolčene) boginje Amaterasu bom na svoji poti s svojimi božanskimi močmi itak nafutral ogromno malih živali in naredil toliko cvetlic, da bo Substralov stric umrl od zavisti. V tem bom našel ogromno zadovoljstva, saj teh dobrih del ne izvajam na navaden način.

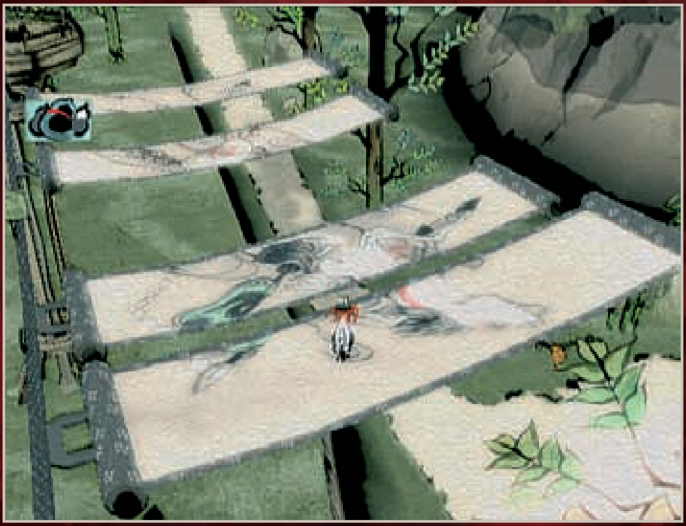
V vsakem trenutku lahko s pritiskom na R1 ustavim čas, okolico spremenim v sepijast list papirja in nadenj pomolim čopič. Skozi različne gibe, recimo krog, črto in spiralo, ki jih nadzorujem z levo gobico ter jih potom avanture naberem tja do petnajst, čarobno vplivam na realnost. Skala in sovražnik padeta pod ravnim zamahom navideznega meča, iz tal poženejo drevesa in hortenzije, izčrpane veje zacvetijo, na vodni gladini se pojavi lokvanj, da se ne utopim, podrt most se dopolni, ko ga zafilam s črnilom, dogajanje se upočasni, sogovorniki so očarani ... Joypadova plastika v rokah je sicer patetično nadomestilo za pravo orodje, toda učinek je fantastičen. Spremlja me neznebljiv občutek, da je med mano na kavču in volkuljo na zaslonu razsežnost, naphana s čarobno energijo, ki čaka, da jo sprostim skozi božje poteze. Moja beštija je sama po sebi dokaj šibka in podložna fizikalnim zakonom sveta, v katerem obstaja. A ko ji na pomoč pošljem malanje, razumem, kako je lahko ta kepa dlake prevladala nad velikanskim Oročijem.



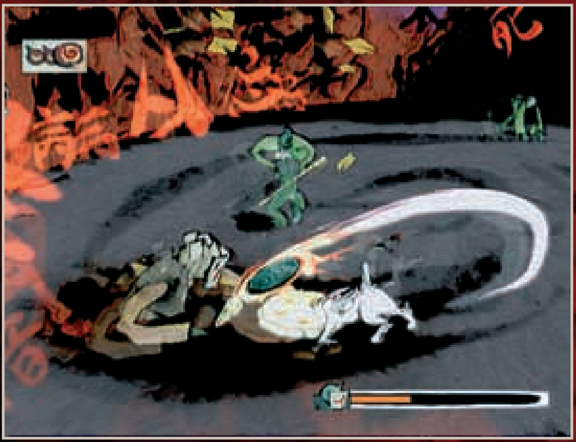
Cvetna razbohotenost udari z domala disneyjevskim čustvenim učinkom, vrednim najboljših animirank.

In ne le nad njim. Na poti me čakajo tako raznoliki, v japonski mitologiji temelječi običajni sovražniki kot dosti šefov, in skoraj pri vseh se je pametno zatekati k čirulam-čarulam. Vsi navadni sovražniki so vidni na zaslonu in niso napadalni, saj je treba ponavadi dobesedno skočiti vanje. Tedaj se Amaterasu preseli v arenico, obdano s čarobno energijo, kjer jo naskoči ostudna živad. Po eni strani je tepež capcomovski knofodrk s poudarkom na vzdrževanju čim daljših kombinacij, kot smo ga videli v ničkoliko igrah tega založnika, na čelu z Devil May Cry, le da je opazno lahkotnejši od dotične mojstrovine. Posebne naprednosti ali zapletenosti ni, kompleksnost seže do nekaj specialk in menjave par primarnih ter sekundarnih orožij, ki združena dajo različne vrste udarcev in obramb, pa rabe čopiča za smrtne udarce, prizemljitve, žokanje šibkih točk in podobno. Pravega merila za uspešnost v spopadih ne postavlja igra, temveč jaz, ko se testiram, kako spektakularno in učinkovito odpravljam gnusobe. Le po nekaj spopadih je volkulja deležna oboževalne energije, ki jo v poklonu frpjkam vsrka v slogu izkušenjskih točk in si povečuje nekaj statistik – življenjsko energijo, količino črnila, zajetnost oživitvene malhice. Daleč pogosteje jo dobi na račun futranja gozdnih animalij, oživljanja mrtve narave in reševanja puzel ter kvestov.

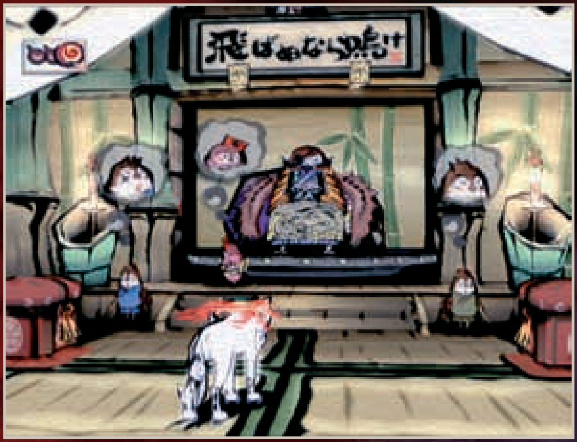
Jasno, kajti čeprav je mlatenje pogosto, bistvo tiči drugod. Tako kot Zelde, po katerih se je grupa Clover zgledovala, je Okami pisana mešanica bojevanja, ploščadnega skakanja, čvekanja, raziskovanja ter razmišljanja, kod in kdaj naj uporabim kateri predmet ali moč. Vse je izvedeno vsaj kompetentno, raje odlično, poudarek pa je na zadnjem elementu. Razlog, čemu kultna Nintendova serija nima več posnemovalcev, tiči v zahtevnosti take zmesi, ki jo zmore udejanjiti malokdo. Clover jo je. Golo primerjalno Okami sicer ni resnična konkurenca vrhunskim Zeldam, saj so uganke preprostejše, napredovanje otipljivo bolj premočrtno, vsebina manj čutno epska in štorija ne tako elegantna. Pripombe letijo predvsem na slednjo, saj se Okami namesto Zeldinega minimalizma, ki prefrigano dopušča, da nastopajočim sam določiš vloge, trudi s širšo pripovedjo v slogu basni. V ta namen dostavi kup teksta, ki je marsikdaj čisto lušten, a utruja z izmišljenim mambo-džambo jezikom, se zna vleči in mu manjka osti. Amerikanizirano-animejevski humor malega pomočnika Issuna, ki oponaša Navi in Midno, namečkoma velikokrat deluje prisiljen in je v ostrem nasprotju s siceršnjo resnostjo. Toda primerjava z Zeldami je vsaj rahlo nepravična, saj Okami domuje na playstationu 2 in semkaj prinaša nadvse soliden odblesk Zeldine kompleksnosti. Kopirantsko, a uživantsko posreduje enak sijajni občutek združenosti žanrov, ko pri dirjanju po planjavah, bezanju po vaseh in utiranju poti naprej skozi temnice nisem omejen na en sam, stalno ponavljajoč se pristop. V enem trenutku tepem kanalje, v naslednjem gruntam, kam naj se odpravim, nato se trudim z natančnim skakanjem, razvijam lik, zbiram robo, predvsem pa študiram, katero magično moč ali reč iz inventarja bi uporabil, da premagam prepreko. Tako odbijam topovske napade, prebijam zidove, se vihtim na cvetove v zraku, pumpam vodo, spravljam ruljo k pameti z žvajzi okrog ušes, kontriram tornadom, skačem proč, gasim plamene … Sem in tja, gor in dol, en ter drug pristop v razdobju minute, kot bi hitro obračal strani v knjigi. Če bi vsi, ki zabijajo čas z rutino v World of Warcraft, igrali Okami, bi povprečni IQ populacije zrasel za deset pik.



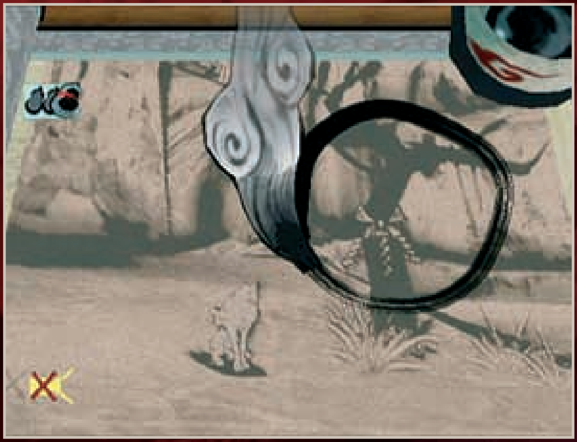
Prosim, ne špegajte na kvadrateljcasti YouTube. Izkusite čudoviti Okami v živo!



Amaterasu uporablja nenavadna orožja, ki jih čarobno nosi na hrbtu. Z njih vstavljanjem v primarni in sekundarni prostor nato dobimo različne učinke.



Klan Vrabcev je parodija na nindže in bo nasmejal poznavalce. Amaterasina usta v čvekih nadomešča spremljevalec Issun.



Ko stisnemo R1, se okolje spremeni v risarsko platno, z gobico pa po njem usmerjamo čopič. Genialno.

Seveda igra ni popolna. Nekatere uganke niso ravno posrečene, v zoprni zeldaški tradiciji pa manjka namigov, kaj ti je storiti, tako da včasih blodiš okoli in se rolaš skozi ducate možnosti (nakar se izkaže, da deluje najbolj preprosta). Čeprav je večina bojev za spoznanje najedajoča rutina, zna težavnost pri kakem šefu huronsko skočiti, po možnosti tedaj, ko sem snemalno točko pustil dosti zadaj. Na mestu je pomislek, da bo Okami z velikim zanašanjem na japonsko versko izročilo in izrazno estetiko daleč najbolj dogajal fanom poševnookcev, medtem ko bodo nepoznavalci ter nenavdušenci nad Tokijci zgrešili bistvo, nauke ter reference. Fabula se na primer izdatno napaja pri šintoističnih mitih, trojica orožij je vzeta naravnost iz legend, dočim je naslov večplastna besedna igra. Odvisno od uporabljenih pismenk lahko 'okami' pomeni volka; veliko božanstvo, kar je spoštljiv naziv za Amaterasu; ali velik papir, kar namiguje na prijeme s čopičem. Ljudeki, ki zdaj mežikajo oziroma ne marajo basni, naj se držijo daleč od Okamija, saj jih bo le vznejevoljil.

A zopet se velja vprašati, če sta dlakocepljenje in usajanje na mestu pri več kot petdeset ur dolgi, povečini izredno prijetni izkušnji, ki prinaša ničkoliko čudovitosti. Če te ne pridobita že edinstvena stuktura Zeld, ki je bila doslej, izvzemši Beyond Good & Evil, s Sonyjeve konzole odsotna, in genialna domislica o copranju s čopičem, te mora izvedba. Grafika ni obrobljena kot v Jet Set Radiu in Wind Wakerju, temveč se zgleduje po daljnjevzhodni slikarski tehniki sumi-e, ki so jo tamkajšnji starodavni mojstri izvajali na rižev papir. Učinek je domala neopisljiv, kot bi zrl v premikajočo se slikarijo, in čeprav manjkata progresivni način ter podpora zaslonom 16 : 9, Okami spada med najlepše igre sploh. Je vizualna poslastica, ki dokazuje, da ostre teksture in HDR-efekti morda upravičijo nakup teveja za dva jurja evrov, ni pa nujno, da špilu dajo srce. In prav tega ima igra v izobilju: ko v pišu burje kot volčje božanstvo tečeš ob pečinah velikanskega jezera, ko za teboj nastajajo cvetlice in te spremlja klasično japonski soundtrack, ki se je nemudoma vpisal v zgodovino kot smetana svoje baže, te kljub par dizajnerskim spodrsljajem preveva čista, nepokvarjena radost. Nekaj težko določljivega, a vsekakor prisotnega je na tem, kako Amaterasu oživlja svet, kako se poganja v zrak in vihti čopič, kako je zdaj mogočna, zdaj ranljiva. V Okamiju ne prineseš češnjevih cvetov le navideznim uvelim ravnicam – dostaviš jih lastnemu, od stotin rutinskih špilov in vsakdanjih tegob ranjenemu srcu.

**92**

*Izpijmo sakeja zdravico za zver, zaradi katere ne pade večer.* -*Sneti*

playstation 2

Capcom

# Superman Returns

Film Superman Returns je bil daleč od slabega, čeprav je res, da moderna repriza moža v pajkicah ni bila vsem po godu. Marsikdo je v kino odšel pričakujoč dveurni akcijski spektakel, fasal pa precej dramatičen film, kjer Superman izliva čustva in se sploh obnaša kot največji emo. No, zakaj brezmožganski Švarci-pristop ni vedno dobra izbira, najbolje pokaže ravno pričujoči špil.

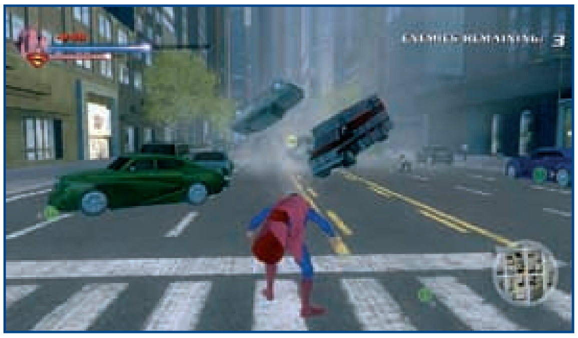
Preden se spusti po klancu pocarstva prve klase, se izdelek pokaže v najlepši luči. V osnovi je čefurščina: kot jekleni mož si motorično stoodstotno svoboden in fant, kako božanski je občutek, ko se iz naključne zakotne ulice Metropolisa v zrak poženeš kot raketa ter čez sekundo spod oblakov že občuduješ mesto spoštljivih dimenzij. Na upehanem PS2, kjer podobo kazi kolonija tekstur dvomljive kvalitete, sicer manj kot v grafično nadmočni verziji za 360, a vseeno. Spisek sposobnosti poleg nadzvočnega letenja in takenakega tekanja, ko si na tleh, dopolnjujejo megaizdih™, ognjebulj™ in arktični zadah™. Moči niso napačno predstavljene, a problem je – in tu se začne omenjeni spust – da ti upanje o njih napredni ali kakorkoli drugače zadovoljivi rabi usahne že po uri. Sovragi iz večine misij, najsi bodo to šefi (Bizarro, Metalo ...) ali kanonfutr, so preveč leseni in enodimenzionalni, da bi se bili sposobni resno upirati Supermožu. Žalostno torej, da kredibilnost geteajevskega peskovnika, ki ga predstavlja Metropolis, nadalje pokvari ostudno ponavljajoča se struktura nalog. Letenje od ikone do ikone, kjer sleherna predstavlja nalogo, mlatenje vedno enih in istih robotkov in zmajev (huh?!) ter brzinsko gašenje požarov z občasnimi dirkami po ulicah mesta pač niso definicija raznolikosti, ki smo je vajeni iz čefurja in posnemovalcev. Ni čudno, da je Superman v filmu zamorjen.

Kaj pa povezava s pelikulo? Lois Lane? Lex Luthor? Mvahaha!-plan za dominacijo sveta? Um, ja, nič od tega. S plešastim pobalinom se za potrebe scenarija sicer srečamo, vendar je fabulativna zasnova zreducirana na kup samo sebi namenskih animacij, ki ne o Supermanu, ne o njegovem svetu ne povedo ničesar. Kaj nedeljski igralec, ciljni klient dotičnega propagandnega skropucala, ve, kdo je in od kod se je pobral Mister Mxyzptlk?!

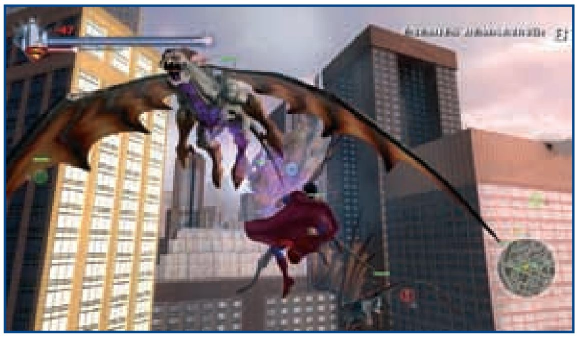
Pravijo, da za vsakim uspešnim moškim stoji ženska. V Superman Returns ti žal vse prekmalu postane jasno, da jo ima Superman skrito pregloboko v sebi. In če že kot emo ni uspešen – kaj mu sploh še ostane?

**81** *Case ob tem izrodku aktivira svojo supermoč – jeklena jajca.*

**XB 360 / PS2 / XB** **Electronic Arts**


ENEMIES REMAINING: 3

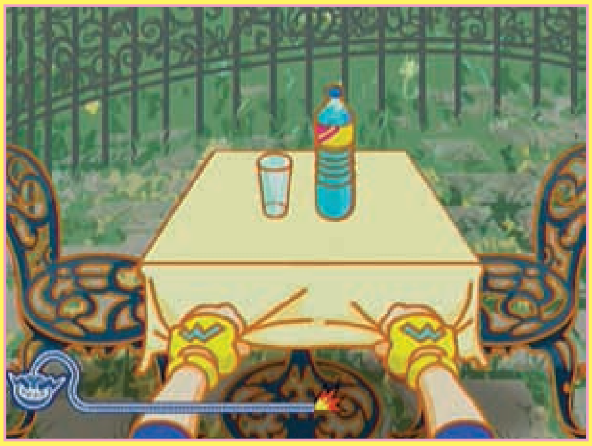
● Pohvalno je, da so avtorji Supermana žanrsko skušali poslati izven standardnega okvirja akcijske mlatilščine ...



● ... na žalost pa jim podvig ni uspel. Ob nekaterih neumnostih te prime, da bi jih utopil v kozarcu destiliranega kriptonita.

SISTEM
hp invent
SiOL ponudnik interneta in internetnih storitev
vstopi v najpopolnejši SISTEM MREŽNIH IGER!
KOLOSEJ v Ljubljani od 8. do 24. ure, pet - sob od 8. do 1. ure
KOLOSEJ v Mariboru od 8. do 22. ure, pet - sob od 8. do 24. ure
KOLOSEJ v Celju od 9. do 23. ure, pet - sob od 9. do 24. ure
KOLOSEJ
V vrtincu zabave

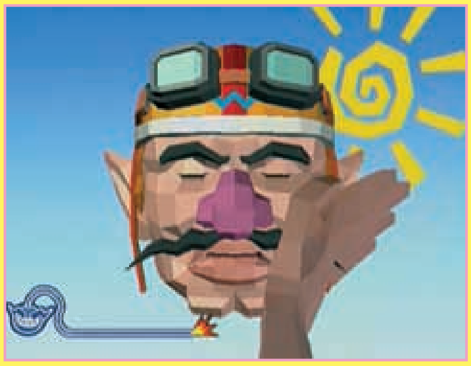
# WarioWare:
# Smooth Moves



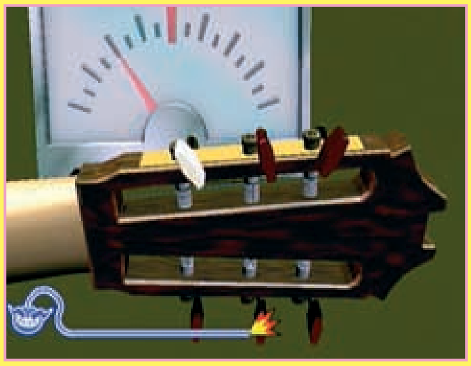
**Večina nalogic refleksni odziv nadmočno spelje do prave skupine mišic. Kaj drugega kot pobalinsko cukniti prt ti tule enostavno ne more priti na pamet! Težja varianta ima daljšo, bolj obloženo mizo.**

Gladki gibi so v seriji WarioWare, ki je prej domovala na GBAju in DSu, že peti po vrsti in zasnove nič kaj ne spreminjajo. V pisanem in nekoliko zveriženem Wariovem svetu se s tabo žoga kupček stopenj, ki vate mečejo odbite nekajsekundne igrice.
V nekaj mežikih moraš najprej ugotoviti, kaj te sploh hočejo, in tisto nato izvesti. Vse je mogoče: nonici v usta namontirati zobno protezo, žagati drva, ustreliti desperadosa. Če fališ, si ob eno od štirih življenj.
Začetki serije so zahtevali le pritiskanje enega ali dveh gumbov. Potem je GBA dobil odlično nagibalno verzijo z v modul vgrajenimi žiroskopi, DS pa tako, kjer si drgnil po dotikljivem zaslončku. Smooth Moves v zmagoviti recept za wii stlači vse prejšnje, tako da daljinec res briljira kot perfektno večnamensko orodje.
Pobesnelo sosledje igričic prekinjajo oaze, kjer ti hipnotičen moški glas pomirljivo razlaga, kako nadzorovalo prijeti in kaj naj bi ob tem predstavljalo. Vseh variant je blizu dvajset. Enkrat ga držiš kot svinčnik, drugič kot metlo ali ročaj dežnika, tretjič si ga povezneš na nos kot slonji rilec in celo vrh buče za irokezo. Pred vsako mini igro si na hitro opozorjen, katere sorte bo, in med shizofrenimi načini je treba urno preklapljati tako v roki kot v glavi. Kar s samosvojo, iz raznobarvnih krpic sešito predstavitvijo odločno pritegne tudi tvojo domišljijo. Bela paličica se v par kratkih sekundah iz vrvi prelevi v utež, katano ali volan, ob čemer tlačiš prste v nos in brišeš kravi rit, odganjaš pobegle črevesne vonjave ter z drekom na palici podiš otročad. Tudi lep nabor manj sekretiščnih je: praženje sočivja v ponvi, uglaševanje kitare, vrtenje hula obroča, mlatenje po budilki, nadmočen ples, kupek slastnic na temo Nintendovih klasik ... in tako naprej do skupaj dvesto. V posebni stopnji daljinec sklopiš z nunčakom in se preizkusiš v par dvoročnih izzivčkih tipa plavanje in veslanje. Na koncu vsakega modula pa čaka konkretnejši šefovski izziv.
Kot vedno v seriji so nekatere pikolinke jasne kot beli dan, spet pri drugih te rešuje intuicija ali gola sreča. Prgišče manj posrečenih se seveda najde, a velika večina te spravi v tako uživantsko psihozo, da se ne da povedati. Pri tem te razgiba še telesno, saj so najboljši rezultati doseženi stoje, čeprav je seveda moč nečedno goljufati in ves čas zveriženo ždeti na kavču.
Spočetka je na voljo le enoigralski modus in ko ga končaš, lahko povabiš prijatelje. Super je, da igra pri tem obrajta miije in znani obrazi včasih presenetijo tudi med načinom za enega, do pravega izraza pa pridejo v družbi. Vmesne animacije, sploh tiste ob zmagi in porazu, so v navezi s prepoznavnimi facami za crknit smešne. Družba si med hahljanjem podaja en sam kontroler, izjemi sta igri za par, kjer ima en v roki nunčak, drugi pa črnogorca. Tako povezana bodisi dirkata z usmerjanjem, pazite zdaj, letečih nosov, ali pa vzporedno tečeta in skačeta čez ovire. Drugače se v različnih načinih z naključnimi mini igrami ter ločenem pikadu meri do pet ljudi, pri izpadanju pa se jih lahko pred tevejem preriva kar ducat. Seveda varnost pri tem trpi, kajti preklemanskega trakca si ob mrzličnem lučanju drkala čez sobo pač ni časa vsakič znova natikati. To zna biti dvorezno, ker ga ena od domislic spremeni v bungee skakalca in ga moraš spustiti iz rok, da zabinglja na vrvici.
Drži, da je WarioWare zelo specifična, na svoj način zahtevna igra, kjer je ob bistrih in svetlobnih refleksih bistvena nadrkanost. Ker je načinov rokovanja ogromno in časovni pritisk močan, bodo povabljeni začetniki zmedeni in lahko prehitro izgubijo pogum. Zato ne bi škodil majhen šnelkurs, ki bi šel na hiter in priljuden način skozi ves nabor vragolij s kontrolerjem. Prav tako bi lahko kakšno rekli o kratkotrajnosti, kajti skozi zgodbo za enega si v nekaj uricah. Vendar pri tem ostane neodklenjenih približno tretjina minic, tako da se boš za odkrivanje novih rad vračal. Poleg tega se kasneje prisvaljkajo težji preživetveni načini, kjer imaš recimo samo eno življenje ali ti je zamolčano, kako prijeti wiiljinca. Namečkoma ima vsaka od igričic kar nekaj preoblek in težavnostnih stopenj, dočim iz nekaterih vzniknejo lastne rekordaške podigre. Šli so celo tako daleč, da so zasluge, kjer po zaslonu korakajo miiji stvariteljev, spremenili v lasten podšpil z zlobnim lovljenjem miijev v luknjo!
Domiselnost, ponorelost in predvsem huda nalezljivost serije so tu v polnem sijaju. WarioWare je igra, ki jo svojemu wiiljincu kratkomalo morate privoščiti in zaradi katere bodo prisekančki leteli s polic še kanec besneje kot sicer!

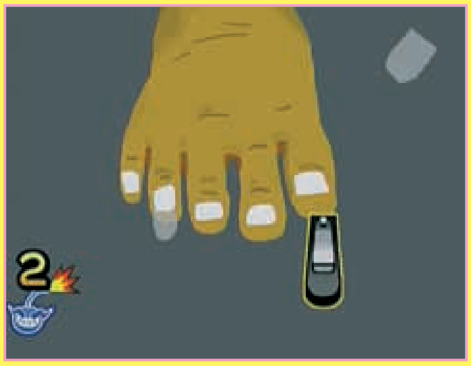
**89** ***Navi odnese povodenj neskončno zabavnih drobnih pokvarjenosti.***
**wii** **Nintendo**



**Kockavost tega ksihta je namerna in svojstveno umetniška. Igra tudi drugod raje kot na poligonsko šminko stavi na židan kolaž grafičnih slogov.**



**Ob sukanju daljinca privijaš vijak in struna zveni temu ustrezno. Treba je natačno zadeti določen ton, čemur ihta ob odštevanju seveda ne koristi.**

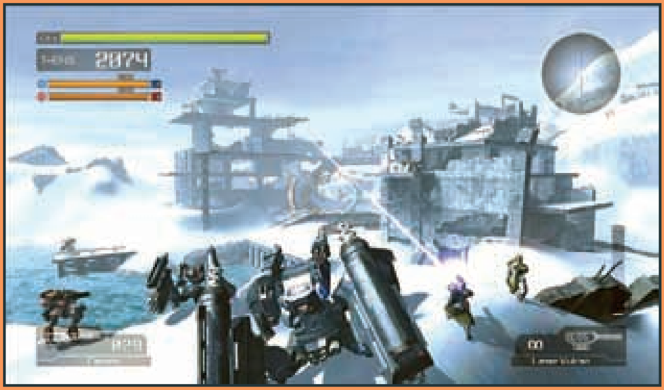


**Vraščeni meganohti na nogah so ena od bogastva telesnih zanimivosti, iz katerih WarioWare radostno črpa navdih. Podobne baže je puljenje dlak iz nosu.**

# Lost Planet

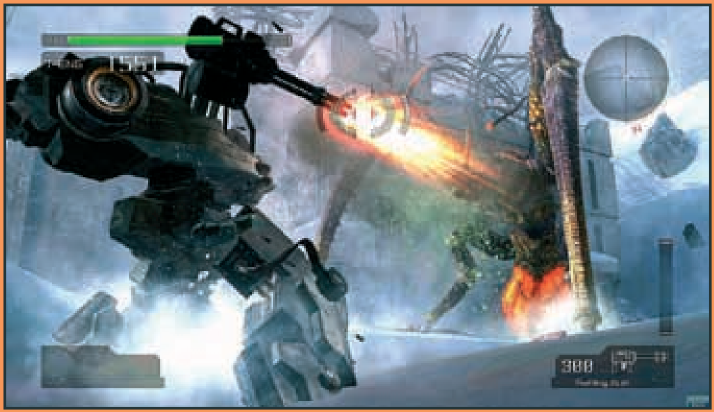
Capcomu je spet uspelo. Kot boste brali, ne povsem in ne docela, ampak majke mi, če nam niso spet uspeli servirati tretjeosebne akcijade, ki je po igralni strukturi in naprednosti dizajna 'naslednjo generacijo' zamudila vsaj za deset let. Zakaj potemtakem dokaj visoka ocena? Odgovor, prijatelj moj, je v snegu izgubljen.

Vrtinec burnih dogodkov se sproži takoj, ko nas špilčina postavi v vlogo nadebudnega mladca orientalskega videza, ki so ga starši krstili za Wayna. Ta mora maščevati kruto smrt očeta, ki ga že na začetku igre doleti usodna nesreča, kajti po snidenju z beštkotom triglavskih proporcev izgubi tretjo dimenzijo, ki je za človeško telo bistvenega pomena. Če ne prej, ti takrat postane jasno, da so pri ocenjevanju gostoljubnosti ledenega planeta E.D.N. III, kjer se fabula v celoti odvije, begunci z onesnažene Zemlje sicer upoštevali podnebje, ne pa tudi napadalnosti in na videz brezmejne številčnosti domorodne žuželkaste vrste, akridov. Toda izkaže se, da so monstrumi za priseljence tako prekletstvo kot blagoslov, kajti termalna energija, ki jo ostudneži po poginu puščajo za sabo, ljudem rabi kot osnovno sredstvo za ogrevanje. Volk sit, koza mrtva.



● **Posebna edicija igre se bohoti s kodo za dodatno večigralsko karto, ki bo na Tržnici bržkone kmalu na voljo kot plačljiv dodatek.**

Prav dinamika toplote kot življenjske sile je bila pred izidom eden bolj oglaševanih elementov Lost Planeta. Waynu se med pojanjem po enajstih stopnjah nivo energije zaradi nizkih temperatur neprestano znižuje: ko zaloga skopni, heroj za vekomaj omahne v belo preprogo, do takrat pa je malodane nesmrten. Da bi špil zaradi tega ne postal prelahek, so zadolženi izredno raznoliki sovragi, ki kopnenje zaloge gorkote pospešujejo tako s fizičnimi kot energetskimi napadi. Sistem 'ubijaj, da ne umreš' predstavlja zanimiv odmik od klasičnega življenjskega merilnika in lova za paketki prve pomoči, čeprav v praksi izpade rahlo polovičarski. Umrli nepridipravi načeloma puščajo več kot dovolj oranžnih drekcev, na ključnih točkah pa je moč aktivirati svetilne boje, ki takisto polnijo termalni rezervoar, da lahko na to dinamiko skorajda pozabiš. Capcomovci pri snovanju igralnosti, kot rečeno, niso izumljali ocvrtega krompirja, saj lahko vsak nivo opišeš kot zaporedje štirih neizbežnih korakov: 1) začni peške; 2) skoči v robota; 3) naredi kažin; 4) krepaj šefa. So pa se opazno bolj potrudili pri raznolikosti znotraj vsakega od naštetih segmentov. Skozi začetne nivoje se z Waynom, ki dodobra obvlada skakanje v višino in vstran, streljanje med hojo ter hitro 90-stopinjsko sukanje, sprehodiš ležerno. Peško akcijo dopolni zanimiva raba izstreljive dvižne kljuke, s katero se potegneš na strehe poslopij in sploh vsako višjo raven okolja. Kljuka nažiganciji doda ščepec strateškosti, saj se na ta način laže umakneš toči izstrelkov, in stopnjam prinese dobrodošlo navpičnost, ki jih orenk razgiba.

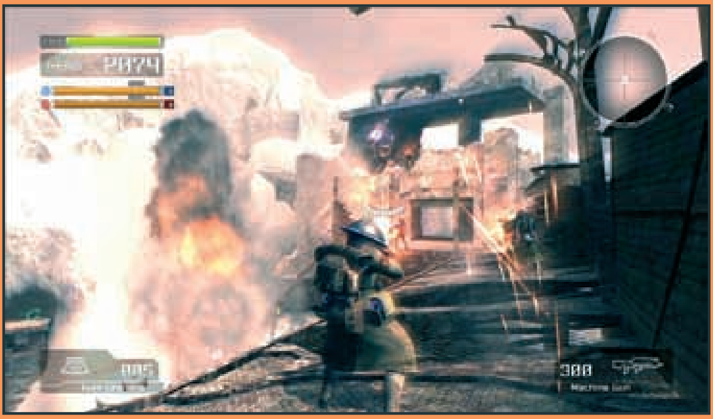


● **Zoprnik na sliki pušča svojo mehko točko (zadek, itak) na videz precej nezaščiteno. Vendar ti zna življenje precej zagreniti doseg udov.**

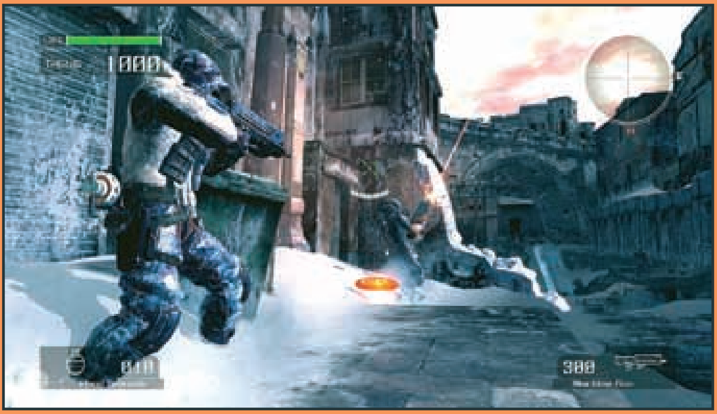
No, pritiklina, ki igranje res predrugači in ki v drugi polovici postane poglavitni način sejanja smrti, so vital suiti, VSji. To so zajetni dvo- in štirinožni roboti, zmerno posejani po okolici. Razlikujejo se po obliki, zlasti pa po trpežnosti, mobilnosti in naprednih funkcijah, ki izdatno srkajo toplotno energijo. Model GTF-13M se lahko v maniri japonskih robotskih animejev spremeni v snežni dirkalnik, PTX-140 z lebdenjem po zraku prepotuje večje razdalje, dočim GAB-25M po potrebi postane tank in ruši kamnite stene. Simbiotičen odnos junaka z jeklenimi orjaki dopolnjuje fensi možnost montaže orožij na njih levo in desno 'roko'.

## ORGIJA POD NIČLO

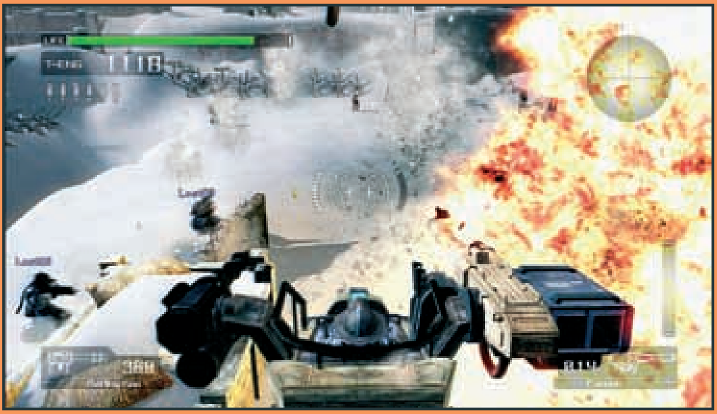
Lost Planet se lahko pohvali z dokaj strandardnim, a presenetljivo solidnim spletnim večigralstvom. Načini so štrije: elimination (klasični deathmatch), team elimination (samoumevno), post grab (moštvo zmaga, če aktivira vse svetilne boje) in fugitive (gostitelj igre je ubežnik, ostali ga lovijo, zmaga pa tisti, ki ga ubije – ali ubežnik, ako mu uspe z bežanjem do konca napolniti bojni merilnik oziroma premagati zasledovalce). Sploh zanimiva sta zadnja načina, medtem ko igra pozna tudi rangiranje. Mrežno tepežkanje je spričo prisotnosti jahanja vital suitov nadvse vzdušno in razturaško. Dejstvo, da se ti med igranjem proti živim osebkom večkrat zazdi, da je to tisto, kar bi moral biti enoigralski način, o slednjem pove marsikaj. Bravo, Capcom, čeprav le na pol.



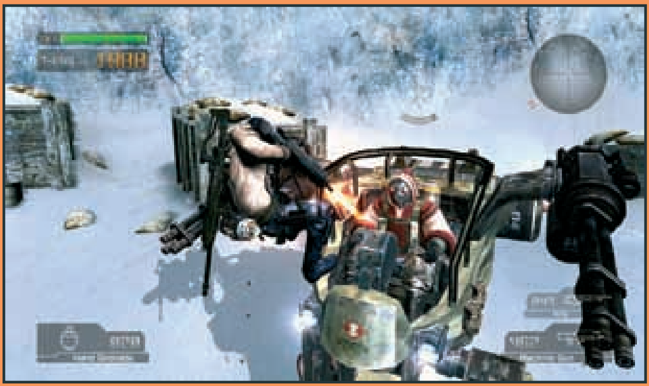
● **Izgubljeni planet ni ubijalec Koleslja vojne, se pa lahko spričo zabavnosti protipušče na tem področju meri z najboljšimi naslovi za 360ico.**



● **Močnejši je sovrag, več 'goriva' pusti za sabo. Hitrost je bistvena, kajti oranžne okrogline čez čas izginejo s tal.**



● **Ko prideš do robota, se soigralci začno potiti kljub nizkim temperaturam.**



● **V bližini mehanskih nog nekajtonskih jeklenih silakov ni dobro zahajati.**

Gre za večje in močnejše izvedenke standardnih pokalic – posamično si jih lahko oprta tudi Wayne, vendar se med streljanjem spričo njihove teže ne more gibati! – potom katerih se uničenje povečuje eksponentno z množenjem sovragov. Sploh ko se talnim in letečim vrstam akridov pridružijo snežni pirati in človeške ter mehanske enote organizacije NEVEC.

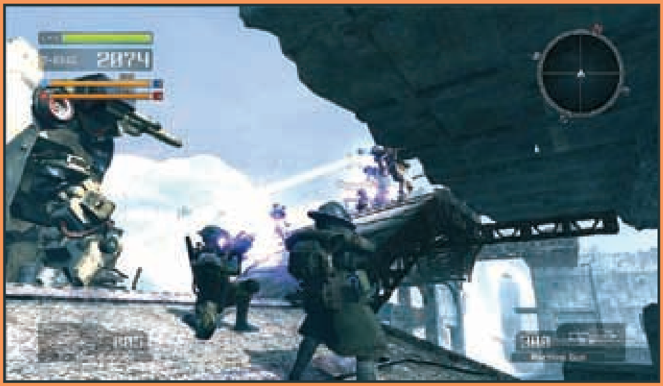
Težko je verodostojno opisati fantastično adrenalinsko vzdušje in vizualni raztur, ki takrat nastane. Temeljna začimba predstavitvene odličnosti je vsekakor huda grafična srčika, ki zmore na visokoločljivostne televizorje naslikati čuda stvari. Ko se začne zaslon šibiti pod nečloveško količino neverjetnih eksplozij, ko vsepovprek letijo sestavni deli vozil, robotov, stavb in kar je razstreljivih konstruktov še ... Adijo, pamet. Vidno polje se mestoma tako močno zasiči z nadmočno pristnim gostim dimom, iskrami in laserskimi izstrelki, da ti po trideset in več sekund ni jasno, kje si in kaj delaš. Vendar se ne sekiraš, uživaš v epskem plesu uničenja in upaš, da boš z omiljenim VSjem uspel zgaziti še kakega soldata, preden te zadene usodna raketa. Kdo pravi, da vedno šteje le surova igralnost?

Govora pa je vendarle o Capcomu, zato si najbrž lahko predstavljate, kje akcija in predstavitev dosežeta stanje ekstatične sinteze. Tako je: pri šefih. Vsaka stopnja ima vsaj enega in fant, so spektakularni! Ključ do uspešnega krepota je pametna raba razpoložljivih vital suitov in hitra ugotovitev logičnega napadalno-obnašalnega vzorca, ki vodi do zmage. Kritične točke šefov so kar preveč jasno označene z oranžno barvo, a to ne pomeni, da je podvig zato samoumeven. Tu do pravega izraza namreč pridejo elementi, na katere igra med akcijo na poti, ki do šefa vodi, prevečkrat pozabi, recimo natančno obvladanje gibalnih sposobnosti lika in poznavanje posebnosti robotov. Zaloga termalne energije naenkrat postane poglavitnega pomena, kajti med norim (in potratnim) izmikanjem šefovskim specialkam v sedlu robota ter masivnim trošenjem energijsko pogojenega streliva se ob nepozornosti lahko kaj hitro izpiše usodni 'game over'. Kul je tudi, da te določeni glavarji obremenijo s svojo gibljivostjo, dočim so drugi bolj zasidrane sorte, a imajo zato toliko bolj smrtonosne napade.

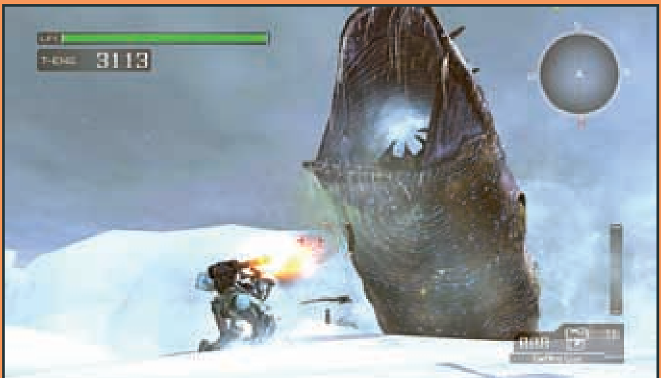
Skratka, šefi so najsvetlejša točka Lost Planeta. Zato ni čudno, da gre minuse iskati v sicer solidni mešanici običajnega in robotskega streljanja, ki te do njih pripelje. Ti segmenti bi – če nivoji po dizajnu, kljub vedno prisotni snežni tematiki, ne bi bili izredno domišljijski – včasih izpadli res le kot rahlo nadležen intermeco med veleposastmi. V njih si drkališko čestokrat zaposlen do amena, toda najdejo se stopnje, v katerih se do kapota prebiješ brez kapljice švica. Tedaj, pa tudi ob ne tako redkih drugih priložnostih, igra postane ponavljajoča se, klasična in nedodelana. Predvsem zato, ker je umetna pamet zlasti človeških nepridipravov pod vsako kritiko, saj te ti zadenejo le, če si čisto pri miru, medtem ko je tako stanje zanje aksiom! Malce pa zavoljo dopuščanja brezglavega rinjenja naprej po stopnji, k čemur relativna nesmrtnost junaka gotovo ne pomaga. Špil takega obnašanja sicer ne nagrajuje, saj je treba nivoje za nabiranje kovancev s črkami in doseganje zanimivih ačivmentov prečesati podolgem in počez. Vendar ga obenem ne kaznuje.

V Izgubljenem planetu s polno lučjo na žalost zasveti še ena tradicionalna hiba akcijsko usmerjenih umotvorov mejd-in-Capcom: skupek zmedenega scenarija s poceni zgodbo, zanič dialogi in tropom banalnih likov, na katere se sentimentalno ne bi navezala niti najbolj potrebna vdova na svetu. Hej, važno, da imamo obdarjeni prasici, ki svojega bogastva ne skrijeta niti pri temperaturi minus 40°C! Mar bi namesto kovancev nabirali odpadle bradavičke ...

Na kraju krajev je Lost Planet kratka, nepopolna, toda večidel sladka izkušnja. Po precej dobrem Dead Risingu (J159, 80) špil potrjuje, da je japonski založnik pogruntal uspešno formulo za akcijske igre nove dobe. Ta žal še ne predvideva odprave linearnih stopenj, pomanjkljive umetne inteligence in ponavljajočih se vzorcev arkadnega nabijanja, vendar ob tem nudi golido impresivne akcije, ki ti za tistih deset do dvanajst ur, kolikor traja solo kampanja, dodobra zaposli čute. Dokler bo šminka tako barvita in igralnost stara, a preverjena, se ne bomo pritoževali. Preveč.



● **Špil je za oči prava poslastica, je pa za užitje kot solza čistega izrisa slike posedovanje HDTVja nuja. Ampak to itak že veste.**

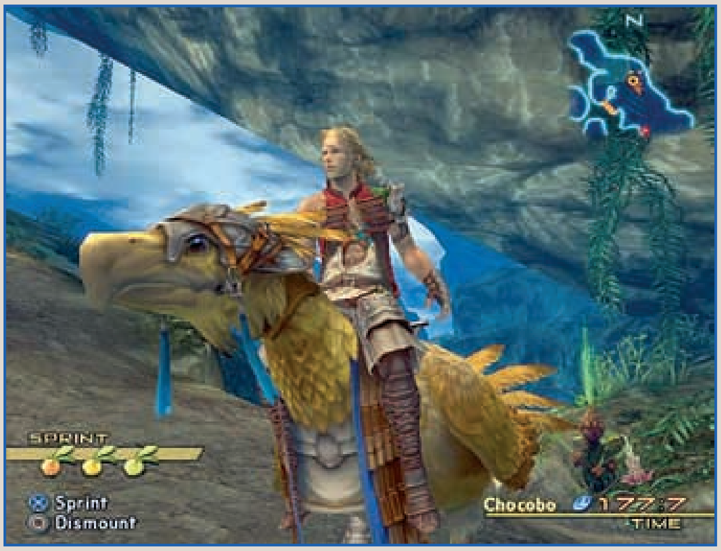


● **Impresivno? Da. Zajebano? Tudi. Toda nikarte misliti, da boj proti običajnim kanaljam ni nikoli tak. Samo dve besedi: sedma misija.**

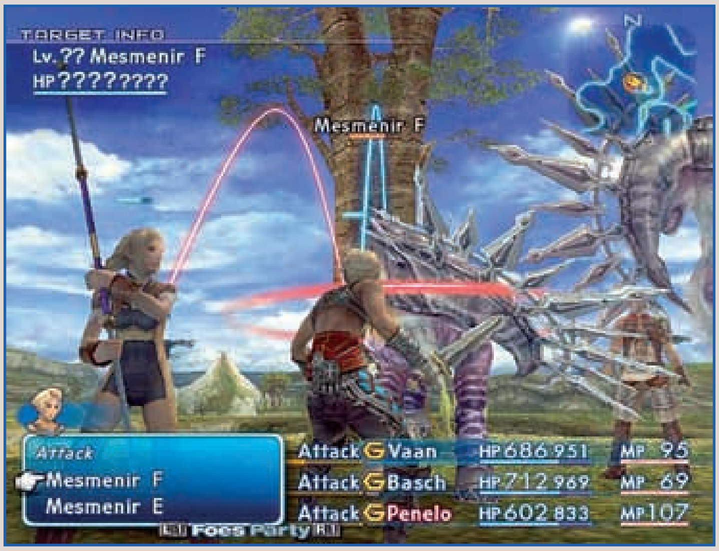
**79** ***Case** se pred pobesnelimi roboti zamaskira v sneženega moža.*

**xbox 360** **Capcom**

# Final Fantasy XII



● **Čokobi so kul za hiter transport čez dolge in / ali nevarne planjave, le cekin je treba odšteti zanje. Brez njih ni moč doseči nekaj krajev.**


TARGET INFO
Lv.?? Mesmenir F
HP????????
N
Mesmenir F
Attack
Mesmenir F
Mesmenir E
Attack Vaan HP686 951 MP 95
Attack Basch HP712 969 MP 69
Attack Penelo HP602 833 MP107
Foes Party

● **Takle je sistem ADB v praksi: 3D okolica, sovragi na zaslonu, naročanje dejanj skozi menije med premorom, barvite krivulje, ki poudarjajo estetskost igre.**

Da elektronskim igram pravimo 'navidezni svetovi', ni naključje. S tem, ko dvokliknemo ikono ali v konzolo vstavimo plošček, odkrhnemo duri v alternativno resničnost, katere posebnost je, da v njej sodelujemo. Drži pa kajpak, da mojstrsko izdelanih virtualnih ravnic ne mrgoli, saj so redke tiste, ki so zares sposobne zamegliti pogled na realnost. Final Fantasyji se po tem odlikujejo od nekdaj. Odkar se je štiričlanska gručica pred dvajsetimi leti prvič odpravila frpjsko reševat svet pred dežurnim zlom – glej Joker 154 oziroma vpiši id 2344 v stranko – je bila vsaka Zaključna domišljija široka navidezna obla, v katero si ušel pred krutim vsakdanjikom.

*A world to conquer, an evil to defeat ...*

Vse laže in laže je to bilo, saj so Final Fantasyji postajali megastične epopeje v tehnološki špici. Enkrat so bili bolj posrečeni in drugič manj, težavnost je nihala in izkušnja se je levila v premočrtno, kot bi šlo za interaktivne knjige. Toda FFji so napredovali, nikoli niso bili izdelani na brzino, saj so med posameznimi deli minevala leta, zlasti pa niso delali kompromisov. Razumeli so, da njihov smisel ni v metanju blizzag in plesu druščine na eni ter sovragov na drugi strani zaslona, temveč v spektaklu, epskosti, izpiljenosti, zamišljeni zazrtosti v oddaljene planjave ter višje cilje. Hkrati jih je bilo udobno igrati – frpjsko mlatenje ni bilo enostavno, a je ostalo izven blaznih globin. Tako so postali spoštovane sopomenke za fantazijski svet, ki zakrije pravega ter ljudi spreminja v zombaklje, ki tičijo v strohnjenih čumnatah in se ne prikažejo, dokler ne crkne Ultima-tivni stranski pošastek, dokler krepela ne delajo 9999 točk škode, dokler ni obrnjen zadnji kamen pisane deželе. Final Fantasyji so bili World of Warcraft, preden je prišel World of Warcraft.

*Posebej enajstica, heh.*

In zdaj XII. Ob tej zaporedni cifri, ki v spomin prikliče umiranje na obroke Policijskih akademij in Jordanove fantazije, bi lahko celo dolgoleten oboževalec zadevo vnaprej odpisal kot zaslužkarski trnek. A imel bi prav ne. Rutinskemu sekvelu pač ne žrtvuješ petih let truda več kot stotih ljudi, tridesetih milijonov – naj ponovim, da se bo usedlo: TRIDESETIH MILIJONOV – evrov in vodje projekta, Jasumija Matsuna. O njem čitaj v okvirju. Kakopak je tradicija velik del dvanajstice, zakaj povezav z vesoljem FF je obilo: valuta gil, ptičurine čokobi, imena orožij, coprnij, predmetov in plovil, nazivi ter oblike monstrumov, številne reference na prejšnje dele, melodije in še in še. Seveda se tudi XII odvija v svetu, kjer se mešata srednjeveška magija ter znanstvenofantastična tehnologija, koder sobivajo ledeni viharji iz konic prstov in pištole, železne rokavice ter sončna očala, zmaji in roboti, starodavni templji in luke za zračna plovila. In zopet so vsi napravljeni, kot bi ušli z maškarade, z glavnim junakom, mladim potepinom Vaanom na čelu, ki je s telovničkom ter čupico vsaj tak anžejdežanovski metro kot Tidus iz FFX.

*Ježeš, društvo Legebitra bo zopet naročilo ducate izvodov!*

A glej presenečenje, ko ugotoviš, da so fabula, osebe in morala opazno odmaknjene od načičkanosti, solzavosti ter bajkaste pravljičnosti, ki tako rade prevevajo FFje. Že sam svet, Ivalice iz Final Fantasy Tactics, je bolj moški, grob ter realističen od dosedanjih dežela v klasični seriji, medtem ko zaplet vleče skupaj Vojno zvezd, starogrške tragedije in Shakespearja. Brez jamranja in patetike se rolajo spopadi med kraljestvi, viteška čast, gonja za starodavnim magičnim elementom, ujetost v spone življenja, strateški interesi, izdajstva, želje po vla-

● **Brez vnaprej pripravljenih animacij, ob katerih se ti stopijo oči, seveda ne gre. Tokrat so prihranjene za posebne priložnosti.**

danju ter nesmrtnosti, iskanje sebe. Zgodba sega od nizkotnih, drobnih interesov človeških src prek smisla junaštva do prometejskega upora božji nadvladi, v vse to pa so ujete množice običajnih ljudi. Nalašč je ne bom podrobno razlagal, kajti kvarniki bi bili smrtonosni. Spočetka se zdi nesramna kopija Star Wars (pomagalo bi že, če ne bi bili vrhovni oblastniki tako slični Darthu Vaderju) in škoda, da večino druge polovice špila tvori bojevanje z bežnimi omembami štorije. Vendar to XII nadomesti proti koncu, ko navije intenzivnost, se izvije iz Lucasovega prijema in razprtih kril v mnogočem poplača trud. Če je bil kateri FF narejen predvsem za odrasle, je to dvanajstica, o čemer priča tudi čudovita starinska angleščina, ki je pokavci ne bodo razumeli pol falusa. Zlasti fino je, da ni središčnega lika, temveč pozornost skače od Vaana prek princese Ashelie in viteza Bascha do pirata Balthierja, znanstvenika Cida, prestolonaslednika Vayna ter še dosti podpornih oseb. Izjemno veselje je pri tem opazovati Matsunov smisel za tempo. Obilnejši štorijalni deli recimo zmerom sledijo dolgim ječam in težkim spopadom, da si odpočiješ ter dobiš občutek nagrajenosti. Kar je v špilih vse prej kot samoumevno.

*Dejansko tako spretnost vidiš le še v Zeldah.*

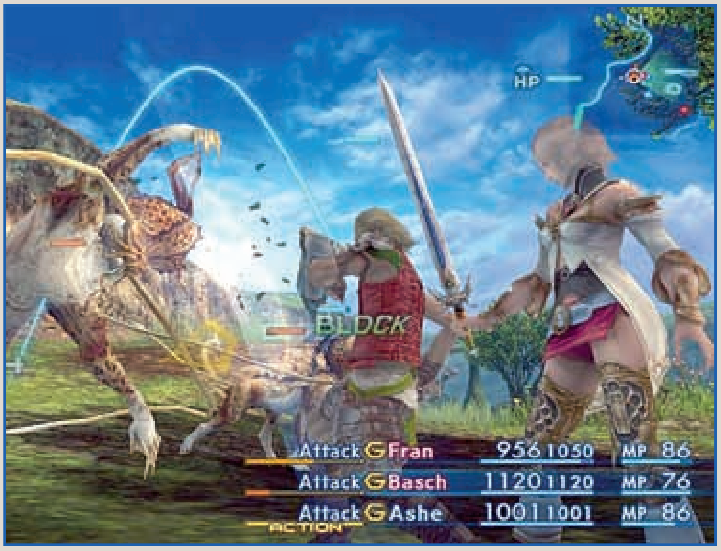
Radost je takisto prisostvovati stratosferski izvedbi. Obilo je s srčkom narejenih sekvenc z odlično govorjenimi dialogi v več dialektih angleščine, vnaprej pripravljene animacije, ob katerih obstaneš spuščene čeljusti, pa so prihranjene za posebne trenutke. Podoba je vrhunska in komajda lahko verjameš, da je stari PS2 sposoben izbljuvati kaj takega. Barvitost, pisanost oblačil, veličastna arhitektura, ki se napaja pri Grkih, Rimljanih, Indijcih in Britancih, sapo jemajoči templji, gosto poseljena mesta, podrobni liki in nasprotniki, obrazi, s katerih se da prebrati čustva ... Robovi so nažagani, količina poligonov je tipska, ostrina teksturam ni vrlina. A zunanjost ima toliko duše, da to skorajda ni važno. Zlasti ne ob inštrumentalnem soundtracku Hitošija Sakamota, ki spada med najboljše v seriji. Vsekakor je možak dostojno nasledil velikega Nobua Uematsa.

*<Opomba sebi: kupi soundtrack na play-asia.com.>*

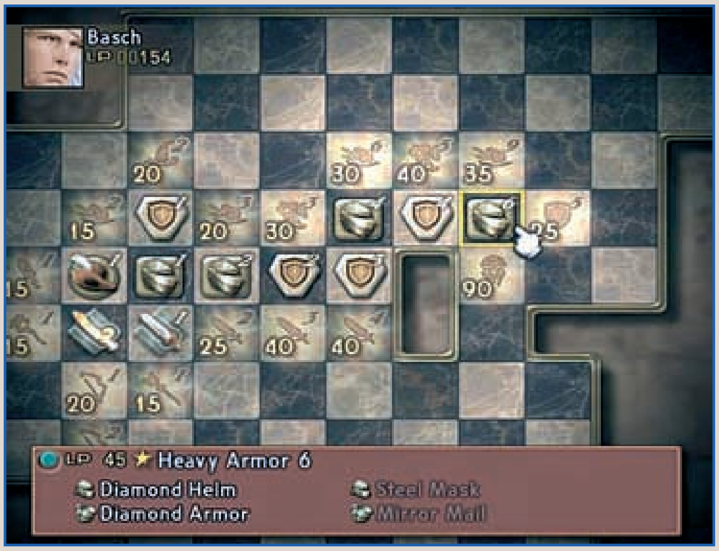
Ampak okej – dobra pripoved in vrhunska izvedba sta za Final Fantasyje tako običajni kot fetišizem rabljenih ženskih gat za Japončke. Večje vprašanje je, koliko dobrega ter novega XII prinaša v igralnem smislu – in obojega je dosti. V prvi vrsti je tu herojska sprememba bojevalnega sistema, ki je morala od Matsuna, nekakšnega doktorja Housa pri Square Enixu, zahtevati noro količino diplomacije. Final Fantasy je pač admiralska serija, sinonim (že kar hipernim!) japonske frpjke, in dobro vemo, kako so lahko taki podžanri zadovoljni sami s sabo. A želja po napredku je po čudežu prevladala in staro bojevanje z nevidnimi gnusi na ločenem zaslonu, z bratovščino na eni ter kanaljami na drugi strani, se je poslovilo. Namesto tega zdaj tepež vsaj na videz poteka tako kot na Zahodu: v 3D okolici v pogledu od zadaj ugledaš pošast, stečeš k njej in jo začneš mlatiti. Vez s preteklostjo je v tem, da neposredno kontroliraš le gibanje izbranega lika iz kompanije največ štirih, medtem ko dejanja določaš skozi opcije v menijih. Kar boš tam med premorom izbral – napad s krepelom, urok, rabo predmeta, specialko – bo oseba počela v nedogled, tako da ni treba vedno znova določati opcij, pa tudi gibala se bo sama, če boš pustil gobico pri miru. Edini pogoj je, da je dejanje nared, kar določa znana časovna črta pri imenu lika in količini življenjskih ter čarobnih točk na spodnjem delu zaslona, ki se po neki akciji izprazni ter se nato zlagoma polni. XII tako združi aktivno bojevanje (ATB – Active Time Battle) iz prejšnjih Final Fantasyjev z avtomatiko iz spletščin in 3D prostorom, kar poimenuje ADB – Active Dimension Battle. No, to še zdaleč ni edini vpliv internetnih frpjev. Še ena stična točka z njimi je dobivanje surovin od poraženih gnid, ki jih prodajaš za $; občasno, ob pravi kombinaciji prodanega, se pojavi kak redek predmet. Pri vsem tem je sekljanje izredno estetsko, saj zvezo med liki kažejo raznobarvne črte, ki usločeno tečejo med njimi. Modre pomenijo dejanje, ki teče od člana druščine do gnusobe, rdeče obratno, zelene pa zdravljenje in slično.

*Ne, pri grafični impresivnosti ni vse v kakovosti tekstur.*

Sprememba glede na običajne japonske frpje, ki furajo ločene zaslone in / ali naključne bitke, je dobesedno pretresljiva, sistem pa naraven in dodelan. Namesto da bi vsakih petnajst sekund izgubljal živce z obveznimi spopadi, je boj stvar tvoje izbire in spretnosti, saj se lahko zmeraj vidnim barabinom ogneš ali jim pobegneš. Namesto da bi bila potovalna in borilna arena ločeni, sta naposled zdruznjeni v eno. Zahodnjaškim frpjašem se to zdi običajno, za japonske pred-


HP
BLOCK
Attack Fran 956 1050 MP 86
Attack Basch 1120 1120 MP 76
Attack Ashe 1001 1001 MP 86
ACTION

● Ker nadzor nad likom ni akcijsko direkten, odpade drkanje po gumbih za udarce in stiskanje knofa za blok. To ni Devil May Cry, ampak Final Fantasy!



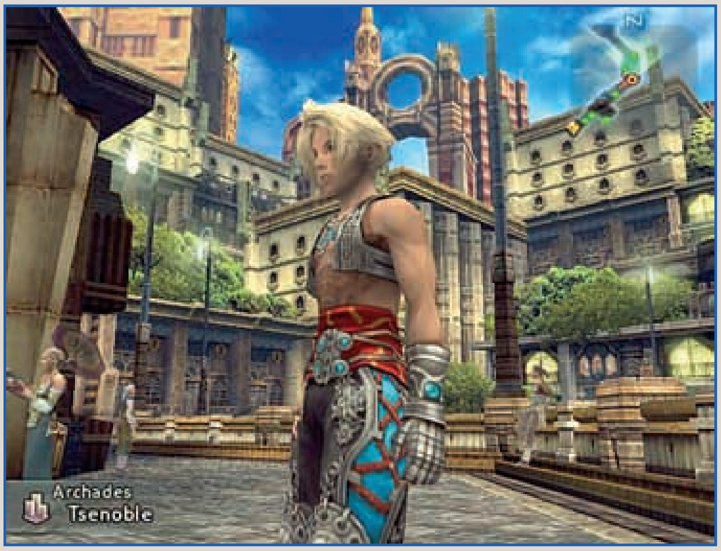
● Licenčna plošča z vlaganjem nabranih točk omogoča svoboden razvoj likov v nekaj tipičnih smeri, kar za japonske frpje ni ravno značilno.

## POZDRAV MOJSTRU

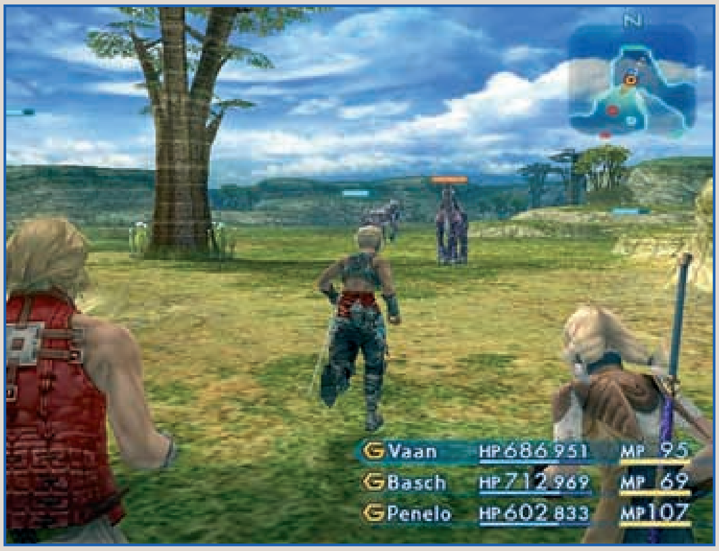
Čas je relativna zadeva: pozornejši kot si nanj, počasneje teče. In več kot je motenj, bolj beži med prsti. Za nas, zasipane z vsakovrstno zabavo, pet let mine hitro – za nekoga, ki se ukvarja z enim projektom in mu ta pomeni vse, pa je mukotrpen ter izzivalen vsak dan tega obdobja. Taka je bila bližnja preteklost očeta FFXII, Jasumija Matsuna. Matsuno je mnogim neznano ime, a gre za legendo japonskega razvijalstva iger, v čigar sladki portfelj sodijo take mojstrovine, kot sta Final Fantasy Tactics in Vagrant Story (oba za PS1). Z Ogre Battle, Tactics Ogre, FF Tactics Advance in FFXII je to hkrati ves seznam špilov, na katerih je delal. Toda pri njem šteje kvaliteta, ne kvantiteta. FFT je paragon strateških frpjev, medtem ko Vagrant Story še danes izstopa po odlični štoriji, realnočasovnem bojevanju ter sistemu napredovanja, ki je imel za cilj orožje, ne lika.

Potem ko je Matsuno leta 2000 zaključil Vagrant Story, je začel delo na FFXII, za katerega je napisal scenarij in igralni koncept ter nadzoroval razvoj. Dajmo stvari v perspektivo: njegov kolega Jošinori Kitase je končal Final Fantasy X, Final Fantasy X-2, Kingdom Hearts: Chain of Memories in Kingdom Hearts 2, nastal pa je še nalinijski FFXI z dodatki vred, preden je Matsunovo moštvo kravatarjem izdobavilo dvanajstko. S tem, da je moral Jasumi, ki je v svoje igre rad odbito dajal reference na Queene, avgusta 2005 zapustiti projekt ter obenem Square Enix. Uradna verzija pravi, da zaradi bolezni, čeprav ni daleč sklep, da so ga spodili, da bi špil sploh kdaj ugledal luč dneva. To se je na Japonskem zgodilo slabo leto pozneje, marca 2006, ko je Jasumi že zdavnaj postavil vse temeljne gradnike. Dotično lahko osebno potrdim, saj sem FFXII v prepoznavni obliki igral na Tokyo Game Showu 2005: brez njega je šlo le še za piljenje.

Kako so sodelavci Matsuna spoštovali, je videti tudi po tem, da je eden od šefov v FFXII imenovan po njem – Yazmat, kar pride iz njegovega vzdevka Yazz ter priimka. Kvest ima naslov Farewell to a Legend, ozadna štorijica pa pripoveduje o modrem voditelju, s katerim so bleščeče sodelovali, nakar se je pojavil Yiazmat in ga ubil. Kdo je lahko modri voditelj in kdo Yiazmat, je menda jasno ...



● **Zunanjost nastopajočih daje vedeti, da bodo spet divje jamrali in bajali. Toda štorija se izkaže za zelo resno in odraslo, brez metro izpadov.**



● **Priročno bi bilo, ako bi lahko mini karto zgoraj desno oddaljili, saj je treba tako dostikrat skakati na ločen ekran z zemljevidom.**

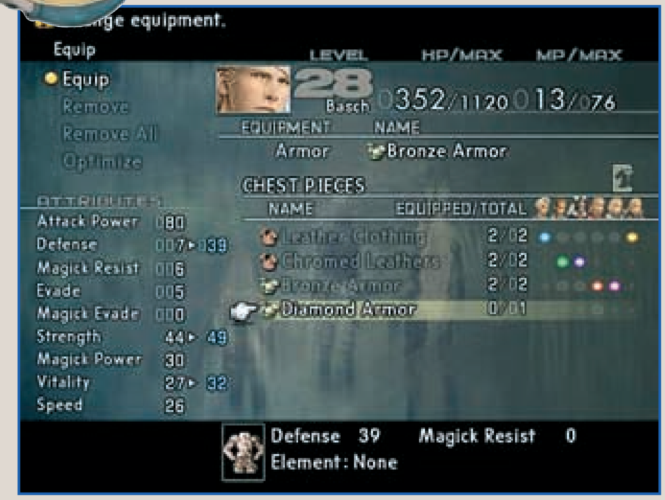
stavnice zvrsti pa je Final Fantasy XII kosmata roka, ki jih otepajoče se vleče v sodobnost. V najbolj aktualno, saj je izkušnja precej mmorpgjska: vse se odvija avtomatizirano, v trirazsežnem okolju in realnem času, ti z izbirami v menijih le določaš, kam bo bitka zavila. Standardni trojici se včasih pridruži gost, ki ga kontrolira PS2, osebe v odpravi pa je moč po mili volji zamenjevati z neaktivnimi, če niso zasedene. Tako imaš lahko v trenutku pripravljeno kombinacijo likov za leteče, prizemljene, fizično močne in čarobne lumpe. In, če se spomnite desetke in njenega manka velikega nadsveta, boste hvaležni, da ima XII tako omejene temnice kot širne planjave, koder tečeš, kamor želiš in kakor želiš.

*Ko enkrat izkusiš vse to, nočeš več nazaj!*

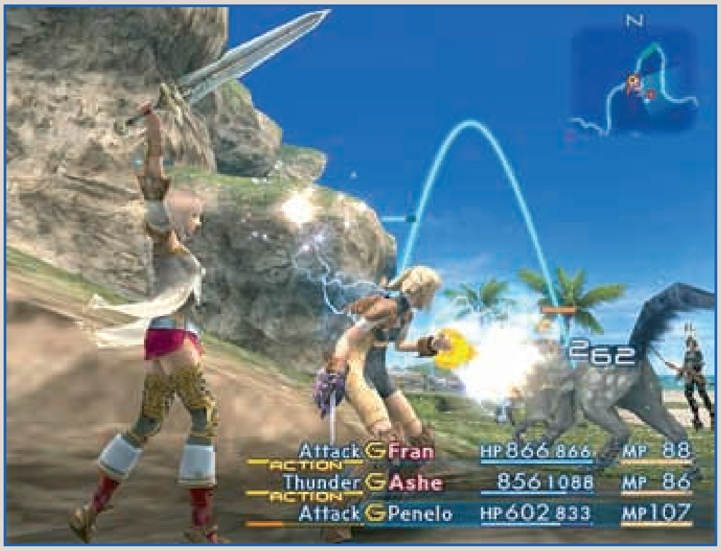
Posodobitve se tu ne ustavijo in veliko rutinskega dela ti odvzamejo gambiti. To so povelja v slogu if-then, ki jih podložniki upoštevajo in plužijo skozi bitke, ne da bi ti bilo treba posredovati s stikanjem po menijih. Primeri: ko mi pade zdravje pod 70 % maksimalne vrednosti, požlampam napitek; če je sovrag letečnež, izvedem urok Blind; če kolegu grozi okamenitev, vržem proticoprnijo; napadem kanaljo, ki ima več kot 10.000 življenjskih točk. Gambite kupuješ v trgovinah ali jih najdeš v skrinjah z zakladi. Bolj kot je lik izvežban, več jih običajno ima in kompleksnejše je njegovo umetno obnašanje, saj jih sam nizaš po želeni prioriteti. Jadrno zapletenih kombinacij ne omogočajo, a so dovolj dobri, da lahko izvežbana druščina, če vložiš čas v nastavljanje, nekaj časa precej samodejno nabira izkušenjske točke, s popravkom tu in tam. Po drugi strani pa se ne moreš zares sprostiti, saj se vrsta pokvek ob vstopu v drug del planjave ali ječe pogosto zamenja in že je čas za prirejanje gambitov, če ne za menjavo članov. Niti ne bodo liki kar sami tekali naokrog, temveč se avtomatično gibljejo samo v spopadih. Nadalje je tu fin način razvoja oseb. Prevečkrat se v japonarskem igranju domišljijskih vlog zgodi, da ne počnemo drugega, kot da skozi bogato pripoved krmilimo gručo boleče vnaprej definiranih likov, z bore malo svobode, kaj so in kaj bodo postali. Že FFX je naredil korak v to smer, da je XII v tem pogledu izredno prost, pa skrbi licenčna plošča, podobna šahovski, kjer unovčiš LPje – licenčne pike. Osebe s krepanjem nebodijihtreba nabirajo izkušnje, ki bildajo nekaj osnovnih statistik, in LPje, katerih vlaganje odpira nove sposobnosti. Čeprav je licence board podoben sphere gridu iz FFX, je obsežnejši in omogoča še več svobode, saj lahko vsak lik postane praktično karkoli. Smeri vodijo v razvoj orožij, oklepov, dodatkov, bojnih sposobnosti, čarovnij, gambitov in statistik, kako se bo kdo razvijal, pa je čisto tvoja stvar. Vaan lahko postane zdravilec, na videz krhka punčara Penelo težka bojevnica, belolasa Fran strelka, pirat Balthier deček za vse ... Ena od smeri vodi v odklepanje tehnik, posebnih bojevalnih lastnosti, ki recimo zamenjajo sovražnikovo zalogo čarobne energije z vašo. Zanimiva lastnost licenčne plošče je, da pripis točk določenemu uroku tega še ne omogoči – treba ga je fizično kupiti v trgovini, šele potem ga uporabljaš. Sčasoma vlaganje licenčnih pik pripelje do odklenitve čarobnih spremljevalcev, esperjev, ki se pojavijo na bojnem polju in mlatijo, dokler ne izbrijo moči ali jih ne ubijejo, ter posebnih čarovnij – quickeningov, ki jih je moč s stiskanjem pravih gumbov povezovati v spektakularne animacije in so priročne za zatiranje trdovratnejših baštardov. Posameznega esperja ali quickening si lahko praviloma omisli le en lik, izbire pa vplivajo na količino magičnih točk. Spet se bo dosti tega poznavalcem zahodnjaških frpjev zdelo običajno, toda XII je za japonsko branžo hudičevo korajžna.

*Močno upam, da jo bo konkurenca posnemala.*

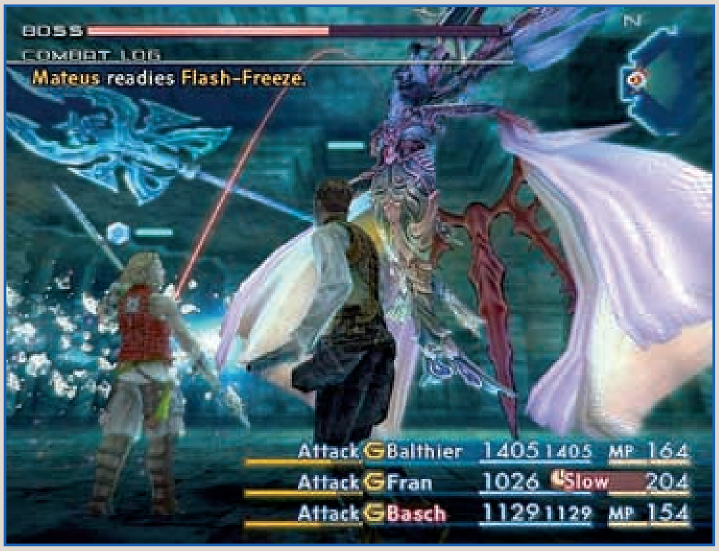
Licenčna plošča pa je šele napovednik prave svobode, saj te XII mnogo manj vodi za rokico kot desetka. Ivalice je orjaška dežela, po kateri nelinearno bluziš peš, s teleportnimi kamni, ki so namenjeni tudi snemanju položaja, ali z zračnimi ladjami. Osrednjemu kvestu ni težko slediti, vedno ti je vsaj približno jasno, kam je treba iti, in pripelje te do nekaj najbolj vzdušnih templjev ter impresivnih šefov v frpjih. Mestoma imaš prav občutek, da se vračajo dnevi slave Baldurjevih vrat ter FF7. In čeprav je poudarek na bojevanju, vsebino sem in tja popestrijo možganski orehi, od zodiakalnih teleportnih kamnov prek raznobarvnih duri do avanturističnega spraševanja folka in razvozlavanja skrivnostnih besedil. Hkrati pa je tu ogromno postranske dogajancije. Blazneča je količina opreme, kjer se zgolj orožja delijo na meče, bodala, kladiva, sekire, katane, loke, pištole. Skrivnih krepel in opreme je neznansko mnogo, takisto podkvestov. Ne le prinašalnih, marveč – v novem sklepu s spletščinami – cehovskega lova na ekstra šefovske bese. Na oglasnih tablah ali pri oznanjevalcu najdeš razpise na glavo tega in tega grdavža, se pogovoriš z osebo, ki je zahtevo



● **Statistike likov se zvišujejo z nabiranjem stopenj in pod vplivom opreme, za katero je treba najprej pridobiti licenco, da si jo lahko oprtaš.**


N
Attack Fran HP866 866 MP 88
ACTION
Thunder Ashe 856 1088 MP 86
ACTION
Attack Penelo HP602 833 MP107
262

● Kljub bojevalnemu prizoru naj še enkrat poudarim, da je jezik v FFXII težak in da tisti, ki angleščine ne obvladajo, od pripovedi ne bodo odnesli dosti.


BOSS
COMBAT LOG
N
Attack Balthier 1405 1405 MP 164
Attack Fran 1026 Slow 204
Attack Basch 1129 1129 MP 154

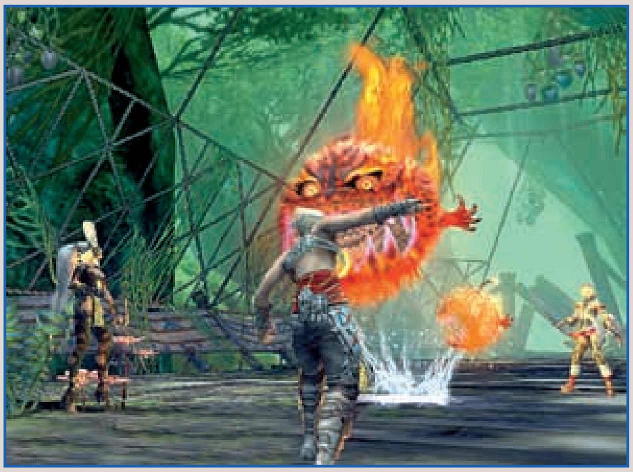
Mateus readies Flash-Freeze.

● Med šefe sodijo tudi esperji, ki jih nato priključiš svojemu arzenalu. Žal jih je dokaj malo in hitro ratajo postranska roba.

obesila, in se lotiš iskanja. Nekatere, posebej začetne grdine je lahko najti, vendar zapletenost naraste in seže v kompleksno načrtovanje, ki preizkusi tudi sive celice. Izpolnjevanje teh huntov mimogrede postane igra v igri, če ne zaradi drugega, vsled ponosa in kul nagrad. No, niti tu se voz ne ustavi, saj za najbolj vztrajne ne manjka necehovskih skrivnih ječ in kolosalnih bossev.

*Ja, Gilhamesh me je pwnal kot malo dete. Kaj vas briga.*

A kljub vsem tem impresivnostim Final Fantasy XII bremeni jerbas težav, ki je ne iznakazijo, naredijo pa izkušnjo bolj tipično in zateženo, kot bi bilo treba. Nazaj jo drži zlasti prevelika navezanost na frpjske klišeje in zdi se, da je to odmev na modernizacijo načina bojevanja. Kot bi pri Squaru rekli, aha, tam smo se stegnili v eno smer, dajmo se tule v drugo. Čeprav par spopadov zahteva nekaj premišljene taktike, ta v veliki večini primerov seže le do oprtanja prave opreme in rabe samoumevnih urokov. Srčika je zahteva po (dobrem?) starem grindu oziroma tlaki – zložnem, enoličnem pridobivanju nivojev skozi rutinsko krepavanje običajnih šejtanov, ki ti dajo EXP ter robo. Nekaj je oblivionovskega level scalinga, se pravi prilagajanja težavnosti in nagrad glede na izkustveni nivo druščine, a premalo. Za običajno preigranje XII zahteva nekje osemdeset, devetdeset ur (popolno more seči v sto petdeset ali več njih), in vsaj tretjina, raje polovica tega je zganjanje holokavsta nad nemočnimi barabinčki. Če v grind nisi vložil zadosti časa, lahko do nezavesti kombiniraš krepela, čirule-čarule in predmete ter žongliraš z opremo, pa boš vseeno umrl. Šibek poskus v taktično smer so verige (chaini), ki velijo, da več kot zapored ubiješ enakih sovražnikov, boljše predmete dobiš od njih. No, vse, kar chaini prinesejo, je to, da bežiš od neželenih hudobcev ter se ukvarjaš z ročnim usmerjanjem druščine, in še nagrade niso prav impresivne. Mar bi uvedli bonuse za domiselnost (silence na maga in zakol z urokom namesto z mečem = boljši predmet) ali iz XI vzeli nagrade za kombinacijske napade! Strateškega razpostavljanja v prostoru je pa razen tega, da se strelci grobo držijo proč od prve linije in da bežiš v krogu pred kanaljo, ki ti slepo sledi, itak malo. Površina XII je tako sodobna, vendar se dostikrat počutiš kot v kakem starem frpju, kjer je napredek odvisen od spretnosti likov, ne tvoje. Čeprav bo to mnogim privržencem frpjk dogajalo, o hudi naprednosti ni moč govoriti.



● Eden od problemov zna biti dokaj počasno tekanje po dostikrat orjaških prizoriščih. Dejansko bi se lahko Vaan bolj podvizal. Vendar se to sklada z idejo FFXII kot sveta, ki nadomesti resničnega.

*Volk dlako menja, čudi nikoli?*

Na zoprn način oldschoolerska je tudi zahtevnost. Dobršen del izkušnje je prijeten, ne prav lahek, a odpravljiv z dovolj potrpljenja in bezanja po kotih za nabiranje izkustva. Toda nekaj brutalnih skokov težavnosti in grozno postavljenih kristalov za snemanje položaja, ki te v primeru, da pri šefu crkneš, prisilijo v ponavljanje ure truda, resno preizkusi živce. Posebej ker so oboji nameščeni bolj proti koncu, ko se ti zdi neumno, da bi odnehal, hkrati pa ti je slabo ob misli na vnovičen trud in ure nabiranja nivojev. Saj se počutiš slaboritnega, ko premagaš ovire, a ponos bolj izvira iz tlake in trmaste vztrajnosti kot iz spretnosti ter možganjenja. Nato so tu robotska umetna pamet; nekatere ječe splošnega videza in lenega dizajna; reven dnevnik; inflacija magije v slogu frpjk Dungeons & Dragons (urokov je cela vrsta, vendar pogruntaš, da nekaj glavnih coprnij opravi večino dela). Pa statični esperji, ki delujejo sami od sebe, se ne razvijajo kot aeoni v FFX in so vobče dokaj neuporabni; nebroj brezzveznih tehnik, kamor lahko vložiš ogromno točk, nakar pogruntaš, da si jih zmetal stran; mnogo tako obskurnih skrivnosti, da si se za njih odkritev prisiljen zateči k spletnim FAQjem, saj jih sam ne bi nikdar našel. Prepričljivost bremenijo resda obljubena mesta, ki pa so le navidezno živa, z liki brez življenjskega cikla; vreme se spreminja grobo, ob prehodu na nov zaslon; ni gladkega menjavanja dneva in noči ...

*Zadosti.*

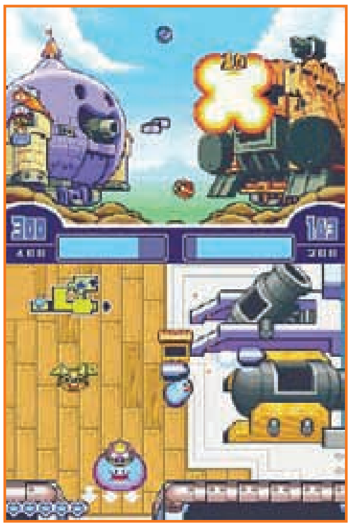
Da je Final Fantasy XII orjaški, častihlepen, impresiven umeten svet, ni moč zanikati. Nasmeh šviga od sekajoče izvedbe do odlične štorije, od Vojna-in-mir dolžine do rjovečih, gate slečajočih šefov, od razgibanih, sijajnih prizorišč prek domišljijskih huntov do komajda doumljive epske veličastnosti. Ivalice je dežela, ki za dneve, tedne, ob zložnem napredovanju celo mesece nadomesti Slovenijo, s teoretskega stališča pa špil japonske frpje vleče v sodobnost. Po eni strani vrhunsko ohranja njihovo pripovedovalno in usmerjeno nrav, dočim z vpeljavo zahodnjaško-mmorpgjskih elementov na bolje spreminja odprtost, način igranja ter razvoj likov. A žal se pod zglancano površino skriva dosti staromodnega zanašanja na enolično tlako, ki bi ga lahko na videz tako moderna igra pustila za sabo, neprijetni skoki težavnosti in še kaj. Drži, da bodo številni odrešitev našli ravno v grindu, tako kot so ga v prejšnjih FFjih, Diablu, World of Warcraftu, in če ti dogaja klasično frpjanje z dolgournim strmenjem v zaslon ter črpanjem užitka iz opazovanja, kako tvoja bratovščina za EXP masakrira trume pošastinov, je ta špil težko preseči. A piše se 2007 in stagniranje ne more biti v ponos ne žanru, ne XII: tlake je res ogromno, opazno več kot na primer v desetici, in kljub vsemu lišpu je srž igre starodavniška. (Zanimivo: prav s tem, ko se je lotila oponašanja modernih spletščin, se je zapisala včerajšnjiku, saj je njihova mehanika na moč ancientna ...) Dvanajstica tako rahlo klecne in bojim se, da bo to največ, do koder bodo sploh še segli Final Fantasyji. Ker če usodnega koraka v dinamično frpjsko prihodnost ni zmogel tako ogromen del serije, v katerega je šlo toliko truda, kateri ga bo?

*Razen če bo Matsuno sanje uresničil drugje ...*

| 89 | *Esper Sneti, Krepki Suhec, in boj z orjaškim šefom FFXII. Je dovolj grindal?* |
|---|---|
| | playstation 2 — Square Enix |

## DRAGON QUEST HEROES: ROCKET SLIME

Luštkanost je za japonske frpje tipična, vendar se dostikrat čuti prisiljena in nenaravna, marketinški trik. Pri Rocket Slime ni tako: gre za od zgoraj gledano, ajnfoh frpjko, katere glavno vlogo ima prisrčni mladi princ sluzavih kapljic. Teh smo v glavni seriji Dragon Quest pobili ničkoliko, zdaj pa moramo slajmerčkom pomagati, saj so njihovo kraljestvo napadle odbite živali. Nekaj je enostavnega realnočasovnega bojevanja (ne, nič ločenih zaslonov in poteznih menijev), kjer se modri kapljičnik elastično steguje po zaslonu in tamani navihane, nalašč tumpaste barabice. Nekaj je zbiranja predmetov; nekaj reševanja puzlic, nekaj osvobajanja ujetih sluzavčkov in nekaj taktičnih strelskih obračunov v velikih tankih. Ti so sestavljeni iz več zaslonov, za municijo, ki jo filaš v izstrelitvene luknje, pa rabijo predmeti, ki si jih nabral v osrednjem kvestu. A igra te ne sili k duhamornemu grmadenju stotin reči, temveč poudarja kombiniranje slednjih, pametno lansiranje v treh višinah in branjenje pred kanaljicami, ki se lotijo vdora skozi glavna vrata. Tankovski spopadi so višek igre in so varljivo enostavni, kajti če nimaš pravih predmetov oziroma jih ne izstreljuješ pravilno, hitro spušiš. Nasploh špil ni tako simpl, kot se zdi: resda je lahkoten, a zna dodobra požgečkati možgane, in dobesedno ne moreš ga nehati igrati.



● **Spodaj filamo izstrelke v cevi, zgoraj pa gledamo boj med veletankoma.**

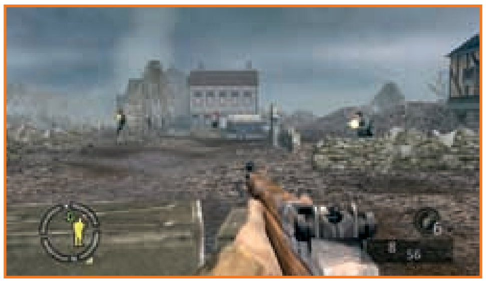
Le ena težava je za uboge Slovenčke: podoba in vsebina dasta vedeti, da je Rocket Slime namenjen deci na koncu osnovne šole, toda bogato angleščino, polno prekopicevanj in prispodob, bi razumeli le starejši. Mulčad ob okrancljanosti navodil ne bo vedela, ne kam iti, ne kaj storiti. Rešitev je torej skupno igranje, z razlaganjem fint in for ter skupnim trudom. Vas je za kaj takega dovolj v hlačah, sluzasti heroji – oziroma, ima ciljna publika pri nas sploh voljo za kaj tako cortkanega? Ali gre raje nabijat kar Call of Duty in Need for Speed? Punce, na plan! **84** ***Sneti***

**Square Enix** **DS**

## BROTHERS IN ARMS: D-DAY

Da ima PSP moč playstationa 2, je že kul – po drugi pa je ravno to povod, da založniki nanj sipajo cenene predelave. Še ena v vrsti teh je D-Day, ki zaostaja celo za Medal of Honor: Heroes. Večigralstvo je okleščeno do obisti (tu je le sodelovalno pobijanje botov za tebe in še en PSP v bližini), dočim je vsebina zmiksana iz enice ter razširitve Earned in Blood. Ko se pomešajo deli zamorjene izkušnje Matta Bakerja iz BiA1, katerega bojno polje je dan D, in bolj življenjske Johna Hartsocka v tednu po invaziji, ni kompletno speljano ne eno, ne drugo.

Špil ostaja taktična streljanka s poveljevanjem kameradom z vmesnikom sorte pokaži-in-ukaži ter preverjanjem okolice na strateški karti, na kateri ni komandiranja. Mehanika je enaka: vse se vrti okrog tega, da sovražnike z razporejanjem sebe ter kolegov prisiliš v zaklon, nakar jih obkoliš in popokaš. Neposrednih spopadov je malo – še dobro, saj nekaj poškodb pomeni smrt, nadzor pa je, kot se spodobi za PSPjevo prvoosebnico, počasen & kilav, z bizarno postavljenimi gumbi. Stopnje so vzete iz BiA ter EiB in obdarjene z nadaljevalnimi točkami, ki niso nič bolj usmiljene kot na večjih sistemih. Resda imaš s Švabi manj težav, saj so občutno neumnejši, a hkrati znajo biti z jasnega neba neobčutljivi na krogle. Urg. Majhen zaslon, temačnost in groba grafika pa pomenijo, da se komajda lahko osredotočiš na srž igranja. Še vedno je treba meriti do piksla natančno, kar je na takem ekranu Tantalova muka, in sploh je vsa igra dolgočasna, repetitivna ter naporna. Že na računalu in PS2 ni bila biser, ročna platforma pa njene napake le poudari. **45** ***Sneti***

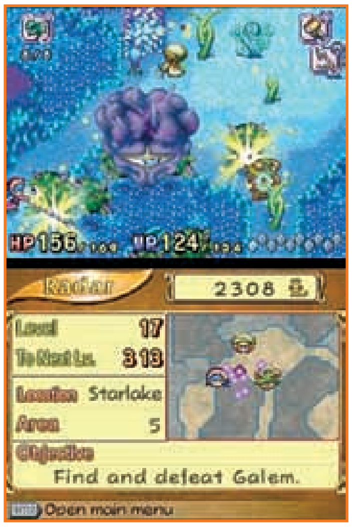


● **Narediti dobro prvoosebnico za PSP je umetnost. Količina gnoja s tega področja je epska.**

**Ubisoft** **PSP**

## CHILDREN OF MANA

S serijo World of Mana želi Square Enix oživeti linijo akcijskih frpjk iz časov SNESa, Secret of Mana. Prva v vrsti je Children of Mana, ki pa tega zveličavnega cilja ne doseže.



● **Monotonega tepeža se bodo hitro naveličali celo najbolj vzdržljivi.**

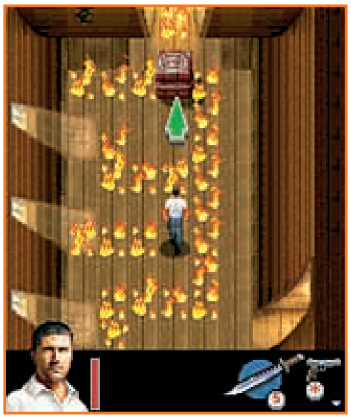
Štorija je hitro povedana in ne preseneča: si junačej, ki mora z Mečem mane ubraniti svet pred zlobneži. Sam se moraš odpraviti skozi osem temnic, napolnjenih z luštkano zalego, tipično za pisano serijo Mana. Na poti prejmeš štiri različne vrste orožij (meč, lok, kavelj, kladivo) ter osem bitij iz mane, ki poprimejo za magično plat. A kakor se sliši simpatično, ima špil resne probleme. Glavni je igralnost. Vse je spleteno okrog tipičnega pobijanja sovragov, plazenja skozi duhamorne, ne preveč dobro načrtovane temnice, in nabiranja EXP brez možganskih orehov. Na koncu vsake ječe te pričaka šef, za katerega je dovolj par udarcev, taktika pa je terciarnega pomena. Sistem magije je švohoten, saj temelji na bitjih iz mane: vsako ima dve coprniji in to je to. Nič nadgrajevanja, nič novih sposobnosti. Nerodnosti povzroča sistem opreme, ki jo lahko menjamo samo v mestu in vsaka štiri nadstropja v temnicah. Poleg tega bo večina pogrešala računalniško vodene like, saj so si avtorji reč zamislili tako, da bodo to vlogo prevzeli prijatelji z DSom (vsak potrebuje svoj modul). Če jih ni, so kanalje brž premočne, če ne vložimo obilice časa v neizprosno, enolično pobijanje za izkušnje. Dvajset ur sicer ni toliko, da bi Otroci mane postali res dolgovezni, toda monotonija je občutna. **63** ***Jurec***

**Square Enix** **DS**

## LOST

Poanta serije vam je znana: preživeli potniki s strmoglavljenega letala se znajdejo na misterioznem tropskem otoku, kjer se godijo čudnosti, nakar ugotovijo, da v raju niso sami. V igri zremo dogodke iz prvih dveh sezon, zato tisti, ki teh še niste izkusili, vedite, da kvarniki obilujejo.

Lost je drugače tipična pustolovska avantura, v kateri se glavni junak Jack z nožem ter pištolo spušča v boj z divjimi svinjami in podobno golaznijo, ki se plazi po džungli. Za raznolikost skrbijo enostavne uganke tipa premakni kamen in kišto, da lahko nadaljuješ pot, ter šunjarski vložki, kjer se pred temačnimi Drugimi skrivaš v travi, nakar se priplaziš za sovraga in ga onesposobiš. Vse skupaj je v slogu serije razdeljeno na krajše epizode, ki so raznolike in zabavne: vsaka predstavi nov gib ali finto, kar je treba uporabiti za napredovanje. Tudi linearnost je logična, saj izkusitev petega dela pred drugim ne bi bila kul. Prav solidna telefonična zadeva je tole, in sicer ne le za fane nadaljevanke! **80** ***Jurec***



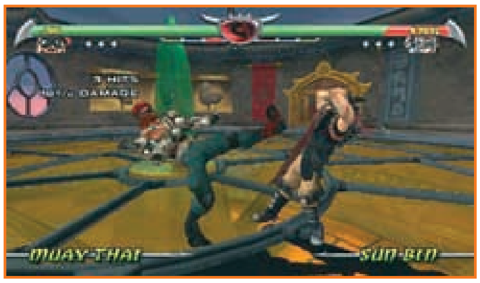
● **Med lažje naloge spadata hoja med plameni in rinjenje škatel.**

**Gameloft** **java**

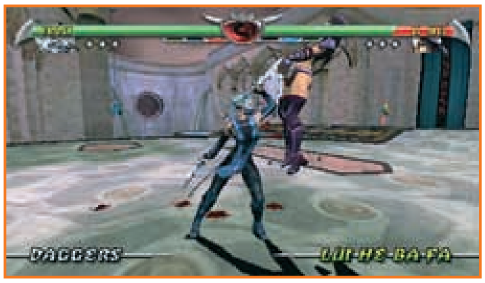
## MORTAL KOMBAT: UNCHAINED

Prav tečno je, kako se moramo ob govoru o pretepalkah za Sonyjevo malčico vedno obregati ob probleme s smermi. Rešimo se tega nemudoma in povejmo, da se Unchained kljub PSPjevemu sadističnemu križcu zaradi nepomembnosti diagonal igra enakovredno ostalim različicam. Juhej. A po drugi strani je daleč bolj sitno, da od prehoda v 3D še nismo dobili orenk novega dela serije. Ta se je z Deadly Alliance začela obetavno, a z vsakim dodatkom nekod nazadovala, dokler ni v Armageddonu tehnično udarila ob dno. Rešitve prenosna konverzija seveda ne nudi, a morebiti so se avtorji vsaj zavedali problema, ko so sklenili namesto dotičnega flopa predelati drugi del, Deception. Vrnitev manj neuravnovešene in nametane igralnosti ter usmrtitev, tragično odsotnih v nasledniku, tej odločitvi celo da smisel. Podoba je na nivoju in razen rahlo obledelih ozadij špil izgleda vsaj tako dobro kot na televizorju. Motijo pa dolgi nalagalni časi. Glede na to, da umetna pamet v pavzi ne pridobi na aj-kjuju, enoigralsko obračanje dojadi še hitreje in kmalu smo obsojeni na turoben puzlasti dodatek, nalaganja poln šah ali avanturistični način konquest. Multiplayersko lokalno fataliziranje po wifiju je tekoče, žal pa manjka spletno igranje, ki je popestrilo izvirnik in mu dalo vsaj eno prednost pred mogočno konkurenco. Tega Shao Kahn in Goro iz GCjeve verzije ter Blaze iz Armageddona ne uspejo nadomestiti. Unchained ni slaba pretepačina, a caplja daleč za Tekken: Dark Resurrection in bo pozornost doživela le zato, ker so fani Mortal Kombata iz ljubezni do legende že leta pripravljeni na obilno sprejemanje kompromisov. Jim bo Midway sploh kdaj pomežiknil nazaj? **68** ***Kekken***

**Midway** **PSP**



● **Daleč so dnevi, ko smo se veselili vsakega novega Mortala. Kako znajo veliki pasti.**



● **Grafika sploh ni napačna, vendar je ostala vsebina zgolj povprečna.**

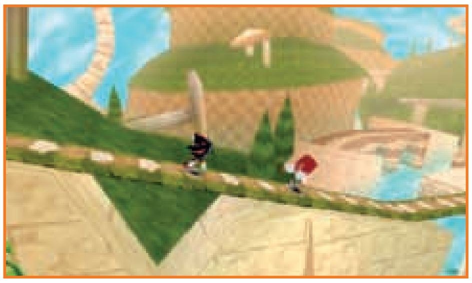
## SONIC RIVALS

Štorija je hitro povedana: doktor Eggman je vse Sonicove prijatelje spremenil v karte in na tebi je, da jih rešiš. Stopnje zelo spominjajo na klasične ploščadnice, kjer je moral Sonic s čim večjo hitrostjo v čim krajšem času zbrati čim več zlatih prstanov. V prijetni 3D grafiki se podimo po vnaprej določenih poteh, le s finto: do cilja moramo priti pred nasprotnikom. Prvi je Knuckles, sledi mu temačni Shadow, kot zadnji pa je tu nova pridobitev Silver s telekinetičnimi močmi. Proge so polne pasti in sovragov, ki onemogočajo napredek, hkrati pa so tu orodja, s katerimi onemogočamo napredek rivalu. In obratno ...

Ideja je zanimiva in je nadgradnja načina versus za dva igralca iz starejših Sonicovih prigod. A če so v načinu za dva dirke še sprejemljive, postanejo muka, ko vlogo tekmeca prevzame PSP. Umetna pamet se zmoti le redkokdaj, stopnje se je vsled zapletenosti treba učiti na pamet. Ko greš dvajsetič isti nivo od začetka, začne špil dodobra najedati. Pa dobro, človek bi se potrudil, ako bi nadzor ne bil tako nemogoče občutljiv. Težava je še velika razvlečenost. Prvih nekaj ur gre, a bolj ko se špil bliža polovici, bolj se začno zadeve ponavljati. Šefi niti niso švoh, a kaj, ko ti vznesenost pobere monotono, zoprno dirkanje.

Blišč Sonicovih dogodivščin z mega driva boste v Sonic Rivals iskali zaman! **40** ***Jurec***

**Sega** **PSP**



● **Kaj pomaga igri slavno ime, če je igralnost na psu? Z novim Sonicom si Sega ni naredila usluge.**

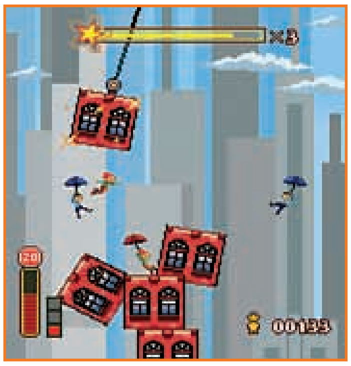
## TOWER BLOXX

Kot malčki smo vsi gradili stolpiče iz kock, dokler nismo hoteli preveč in so se zrušili. Nekako taka je srž Tower Bloxx, kjer moraš kot mestni arhitekt, gradbenik in župan v eni osebi poskrbeti za to, da na omejenem prostoru postaviš čim več stolpov, da se bo vanje vselil rulj. Igra poteka v dveh fazah. V prvi gre za zidanje stolpnic: ogromen žerjav prinaša nadstropja, ti pa moraš ostrega očesa uloviti trenutek, ko je gradbeni del natančno na prejšnjem. V nasprotnem primeru se začne nebotičnik majati, prebivalstvo (točke) pa bežati. Zabavaš se sto na uro: žerjav je nepredvidljiv, stanovalci pa se hočejo vseliti, še preden imajo streho nad glavo – z dežniki se spuščajo proti tlom in predstavljajo še eno oviro. Na voljo so štiri različne stolpnice, ki jih ne moremo graditi po mili volji, temveč zaporedoma, z naraščajočo težavnostjo.

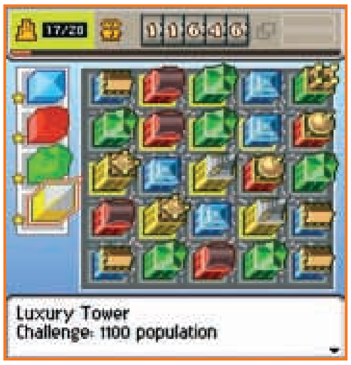
In že smo pri drugi fazi, načrtovanju mesta. Cilj je zvabiti v mesto čim več folka, kar je moč doseči le z dobro izdelanim načrtom. Osnovne bloke (modre) lahko postavimo kjerkoli, rdeči pašejo le poleg modrih, višji zeleni samo tja, kjer so modri in rdeči, najbolj rentabilni rumeni pa morajo imeti za sosede vse tri manjše stolpnice. S tem strateškim delom postane špil še zanimivejši, saj kljub enostavni zasnovi ne postane dolgočasen, vsakič znova pa je mesto drugačno od prejšnjega. Tudi časovno gledano je zadeva spodobna: dve uri za izgradnjo povprečnega mesta, tri in pol za dobro načrtovane projekte.

Tower Bloxx dokazuje, da za izvrstno igralnost ne potrebujemo napete zgodbe in nore grafike! **90** ***Jurec***

**Digital Chocolate** **java**



● **Če si neroden, se lahko že zgrajen stolpič podre.**



Luxury Tower
Challenge: 1100 population

● **Mesto pravih arhitektov bo na koncu zasijalo v vseh štirih barvah.**

PlanetGejmer
LESTVICA MOBILNIH IGER

1. Milijonar 2
žanr: miselna
SMS koda: MILI2

NOVO!
2. Project Gotham Racing
žanr: dirkanje
SMS koda: PGRAC

3. Splinter Cell Double Agent
žanr: strategija
SMS koda: CR3

NOVO!
4. Rayman Raving Rabbits
žanr: arkadna
SMS koda: RAYRR

5. Double Dragon
žanr: akcija
SMS koda: DDRAGON

6. World Series of Poker
žanr: miselna
SMS koda: POKER

NOVO!
7. X-Games Snowboard
žanr: športna
SMS koda: XSNOWB

8. Sexy Babes Waterslide
žanr: arkadna
SMS koda: SBWATER

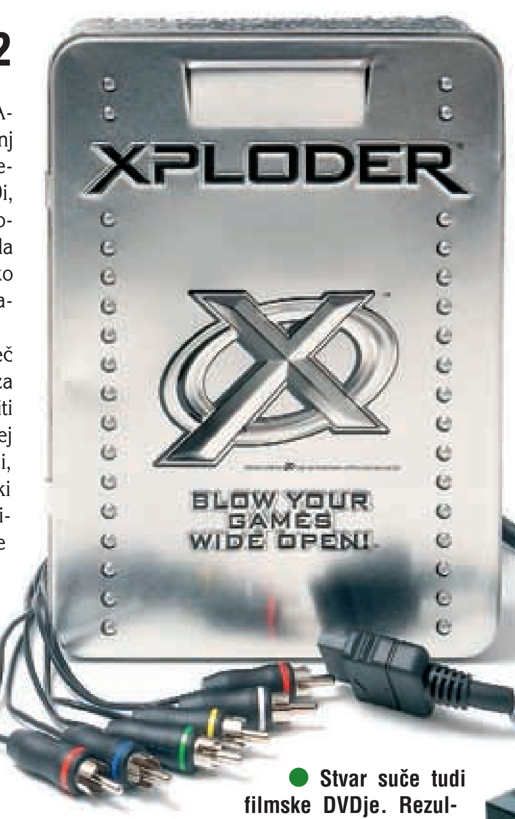
9. Eon – Domino Island
žanr: miselna
SMS koda: EONDOM

10. Lemmings Return
SMS koda: LEMM2

Vsebino lahko kupite tudi preko SMS-sporočila.
Pošljite SMS z vsebino **I SMS KODA** (npr. **I LEMM**) na številko **1919.** Prejeli boste SMS-sporočilo s hitro povezavo, ki vam bo omogočila nakup in prenos igre.
**Cena igre je 3,33 EUR (799 SIT).**

Lemmings and Lemmings Logo are registered Trademarks of Psygnosis Limited. Copyright: Psygnosis Limited. Produced and published by iFone.
Who Wants To Be A Millionaire? logo and TM and © 2005 Celador International Ltd. All rights reserved.
Rayman Raving Rabbits © 2006 Gameloft. All rights reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft.
Eon – Domino Island © 2006 Cocoasoft
Sexy Babes Waterslide © 2006 Glu Mobile
Splinter Cell Double Agent © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell Double Agent and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
World Series of Poker © Copyright 2002-2006 Glu Mobile Inc. All Rights Reserved.
Double Dragon-Double Dragon: EE(tm) (c) 2005, Million Co. Ltd (P) 2006 Elite Systems Group Ltd.
Lemmings Return © Copyright 2002-2006 Glu Mobile Inc. All Rights Reserved.
Project Gotham Racing © 2006 Microsoft Corporation. All rights reserved.

# Xploder HDTV player za PS2



Stvar suče tudi filmske DVDje. Rezultat je tak ščiš, da škoduje zdravju. Preden ti uspe odstraniti črne robove, fašeš božjast in putiko, ubije pa te spoznanje, da fali vsaj pol slike.

Da lahko playstation 2 čez komponentni in VGA-kabel pošlje progresivno sliko, se ve. Malo manj znano dejstvo pa je, da lahko poleg tega iz njega iztisnemo pravi HD-ločljivosti, torej 720p in 1080i, če to igra od konzole zahteva. Softverski izdelek xploder HDTV player britanske firme Blaze pa obeta, da lahko k izrisu v 480p, 720p in celo 1080i prisili vsako igro. Hudo? Sploh ne. Vse skupaj je čisti nateg, zaradi česar bi morali proizvajalce poslati na hladno.

V lični šatulji ne najdeš kakega USB-dongla, marveč paket tvorijo CD s črno spodnjo stranjo, torej tak za playstation 1, komponentni kabel (ni nujno uporabiti priloženega, deluje vsak) in dokumentacija. Najprej razčistimo: za PS1-plošček so se pri Blazu odločili, ker je to najlažji način poganjanja stvari z okroglin, ki jih Sony uradno ni odobril. Čipovje prvega playstationa namreč v verziji za prvi, bajsasti PS2 poseduje hrošček, ki se ga da z neodvisnim exploitom izkoristiti, da zažene podtaknjen programčič. Problem? Ker je Sony to luknjo pri tankem PS2 (PS-two) odpravil, tak način zaganjanja na slednjem ne deluje. Temu navzlic nam je Blaze večkrat zatrdil, da xploder HDTV player deluje tako na debelušnih kot na tankih modelih, zato sem tri izvode križem preizkusil na šestih suhicah, od katerih sta bili dve obdarjeni z različnima modifikacijskima čipoma. Rezultat: HDTV player se ni zagnal niti na eni. Morda komu kje deluje, a preizkus v osemnajstih konfiguracijah in številne pritožbe na forumih povedo svoje. Bajsike po drugi strani niso izbirčne in CD hipoma prepoznajo.

Nato padeš v preprost meni, kjer izbereš želeno ločljivost: HD, VGA ali PAL 50/60. Potem rukneš plošček ven, vstaviš tistega z igro in pritisneš start. To je to. Kot HD-televizor posedujoč osebek sem kajpak takoj posegel po 720p – a bil razočaran. Tisto, kar se pojavi na zaslonu, je daleč od progresivne slike s 720 črtami, saj je vse, kar vidimo, majhen pravokotnik v razmerju 16 : 9. Ta se sicer izrisuje progresivno, vendar zasede le srednjo tretjino zaslona, medtem ko je ostalo črnina. Uradna obrazložitev je, da se to reši z nastavitvijo širine in dolžine slike oziroma z zumiranjem na televizorju, toda večina LCDjev in plazm tega ne zmore, poleg tega to KLINČEVO NI HDTV. Sicer pa, kakšen je smisel tega, da imaš manjšo sliko, ki jo nato povečaš? Kot bi v Jokerju objavili slikice velikosti 120 x 120, nakar bi bralcem priporočili, naj si jih ogledajo z lupo. Jasno, ko sem sliko čez A/V-sprejemnik raztegnil čez ves ekran, je bila grozno motna. Še bolj nikakršna je ločljivost 1080i, saj tu gledamo znamko sredi ekrana, o povečevanju pa raje ne bi.

Presenetljivo se HDTV player najbolje obnese pri pretvarjanju prepletenega (interlaced) signala 480i, torej običajnega, ki ga bljuva PS2, v neprepletenega (progressive), se pravi 480p. Primerjal sem izris zadnje generacije PAL-iger (Metal Gear Solid 3 Subsistence, Devil May Cry 3, God of War), ki privzeto tečejo samo v 480i, ter trojice Shadow of the Colossus, PoP: Warrior Within ter Resident Evil 4, ki znajo nativno predvajati sliko 480p. Razen DMC3 so bile v prisiljenem zaporednem načinu skozi xploder HDTV player vse lepše kot v neprepletenem. Od treh, ki znajo naravno izrisovati progresivno sliko, pri Warrior Within ni bilo opaznih razlik, medtem ko sta bila RE4 in SoC rahlo slabša in manj barvita. Pri slednji zna priti tudi do anomalij v obliki napačnega izrisa tekstur in naključnega izrisa belih trikotnikov. Zato končna podoba teh dveh iger izpade bolje z lastnim progresivnim izrisom kot skozi HDTV player.

Če želite siliti številne igre, ki se izrisujejo v 480i, v 480p čez komponentni kabel, je xploder HDTV do neke mere kul. A pravi HD-ločljivosti 720p in 1080i sta res neslana šala, cena je 40 evrov, hkrati pa obstaja ogromna verjetnost, da na vašem PS2 reč ne bo delovala. (Mimogrede, vedno skeptični LordFebo je zavoljo vernosti članka zadevo preizkusil še na Pioneerjevi plazmi. Prepričal se je, da je izdelek resnična ukana. ***Raveer***

NTSC-konzole vse filme predvajajo v 480p brez dodatkov, a le čez komponetni kabel. V Evropi pa potrebujemo zvarke.

# Enermax galaxy 1000 W

Enermax galaxy je eden prvih kilovatnih napajalnikov in k nam ga je pripeljalo podjetje **PC Plus, 080 26 29**. Za 330 EUR, kolikor zadeva stane, dobite brez kančice dvoma enega najnaprednejših in najbolj zanesljivih usmernikov. Največja posebnost je vsebnost dveh transformatorjev – na prvega sta navešeni 12-voltni tračnici za kmljenje procesorja in matične plošče, dočim je drugi razcepljen na tri raile ter oskrbuje grafične kartice in ostalo periferijo. Taka razdelitev je idealna za stabilnost sistema, saj procesor ne trpi energijskih nihanj zavoljo obremenitve grafe in obratno. Z drugimi besedami: sanje vsakega navijalca. Na enak način sta ločeni 3,3 in 5-voltni tračnici, kar je le pika na i.

Kar se dejanske moči tiče, Enermax navaja največjo obremenitev 408 W za procesorsko 12-voltno linijo, 492 W za periferijsko 12 V, 150 W za 5 V, 99 W za 3,3 V, 30 W za +5VSB ter 7,2 W za -12 V. Seštevek vseh znaša skoraj 1200 W, kar je več od oglaševane enokilovatne moči naprave. Vsekakor prijetna osvežitev v primerjavi s proizvajalci, ki umetno napihujejo zmogljivost svojih izdelkov. Enake hvale vredna je učinkovitost. Galaxy izkoristi nekako 80 do 85 odstotkov energije, ki jo potegne iz vtičnice, kar je več od približno 60-odstotne učinkovitosti povprečnih tekmecev. Rezultat je na prvi pogled paradoksalno dejstvo, da enermax pod enako obremenitvijo porabi manj elektrike kot večina 300-vatnih napajal.

Takisto je odlična dodatna opremljenost. Modularni napajalni priključki so skorajda samoumevni in pri galaxy jih ne manjka. Na pošast je moč navesiti čuda reči, od štirih graf PCI-e (ali dveh geforcev 8, pri čemer je enermax eden redkih, ki zmore poganjati 8800ici v SLIju) do osemnajstih diskov SATA, s tem, da boste dodatne kable morali priklopiti le, če posedujete kak netipičen sistem. Za vse ostale bo zadostoval osnovni nabor. Beštijo hladita dva venta, osemdesetmilimetrski izpušni in 13,5-centimetrski, ki sesa zrak iz ohišja. Čeprav je med delom zadeva slišna, ne bi mogel reči, da spada med glasnejše primerke, kar je glede na moč hvalevreden dosežek. Nenazadnje je tu varovalni sistem power guard, ki z ozadno ledico in piskanjem opozarja, če je karkoli narobe. Tako po udaru strele ne bo več ugibanj, ali je usmernik preživel :).

Ne preostane mi drugega, kot da zapišem, da je galaxy naprava presežkov. Gre za v vseh pogledih vrhunski izdelek, ki zahvaljujoč moči in podpori prihajajočim standardom obljublja dolgoletno služenje. Drugo vprašanje je, kdo bo zanj odštel iskano vsoto. Kak fanatičen navijalec gotovo, morda puvač, ki si je kupil AMDjev quad FX z dvojico geforcev 8800. Za navaden živelj pa tisočvatnež ostaja v nedosegljivem rangu ekstremnih procesorjev in graf za 600 evrov. ***Luni***

# Logitech chillstream

Ker Vista zbližuje svetova PCja in xboxa 360, je logično, da bo njun hardver vedno bolj podoben. Logitechov novi joypad chillstream je tako, namesto da bi se zgledoval po playstationovem dual shocku, kopija ploščka za 360ico. V roko leže slično, postavitev križca, gobic in gumbov je identična, celo gumb na sredini, obdan z ledicami, je na svojem mes-

● **Omeniti velja, da plošček ne poseduje sposobnosti tresenja, saj silni antišvicni ventilatorji zasedejo preveč prostora.**

tu. No, udobje kljub fensi izgledu ni tako kot pri Microsoftovem izdelku, saj sta analogna petelina pod kazalcema manjša, z malce večjim hodom, gumba nad njima sta takisto drobnejša ter bolj grobo klikotava, gobici pa nista vbočeni in nudita manj upora. Gumbi na desni so okej. Zadnja stran ti prste nekoliko bolj prisili v držo, za katero meni, da je pravilna, kot joypad za XB360. Iz tega razloga je chillstream tedaj, ko potrebujete na zadnjih gumbih tako prstance kot sredince (Pro Evo 6), naporneje držati kot izdelek, po katerem se zgleduje. Krize ni, a vseeno. Digitalni križec je boljši, z lepše izraženimi diagonalami, a ga ne bi priporočal za kvalitetno igranje zahtevnih pretepačin in 2D vesoljščin, saj preveč pleše.

Osrednja posebnost chillstreama je v tem, da so vanj vdelani ventilatorji, ki skozi četverico stranskih rež pihljajo po dlaneh in tako pomagajo ruljekom s potnimi dlanmi. Joypad je zaradi tega kar glasen in to hkrati je razlog, da je ožičen (kabel je dolg dva metra). A kljub hecnosti ideje je treba reči, da je občutek zračnosti prijeten in lahko koristi tistim, ki se jim dlani potijo. Na voljo sta dve nastavitvi jakosti burje oziroma nje izklop, ki se samodejno pripeti, če ploščka ne uporabljamo. Res pa je, da vetrič ne poskrbi za vlažna palca, ki rada drsita z gobic.

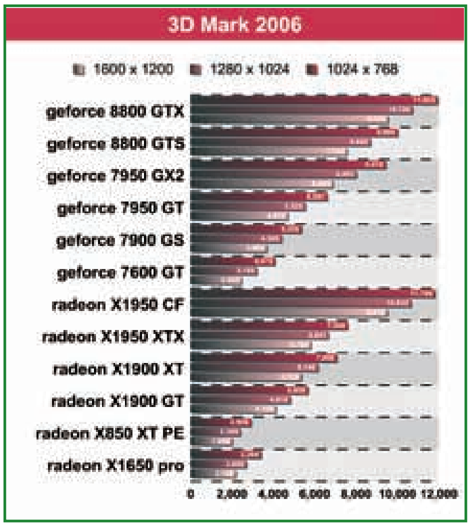
Pod točko razno velja omeniti, da mrzlopih™ ni združljiv z xboxom 360 in da zraven ne dobiš šoferjev, ki bi omogočali programiranje gumbov ali XPjem povedali, da je to nekaj drugega kot 'XUSB gamepad'. Nasploh je priloženi softver zanikrn: klient za servis GameTap, ki ga lahko itak uporabljajo le Američani, Roger Wilco, GameSpy in necelotni preizkusni igri, klon Arkanoida Ricochet Lost Worlds ter potezna strategija Reiner Knizia's Samurai (??). No ja, še vedno bolje kot pri večini drugih, kjer dobiš prazen nič.

Logitechov chillstream je joypad, ki ga je veselje pogledati in se je za solidnega izkazal v številnih igrah – PES6, NFS Carbon, Top Spin 2, Tomb Raider: Legend. Le pomislite nanj, če se vam potijo roke in ne čutite potrebe za programabilnimi gumbi. Pri 39 evrih ni niti poceni, niti žafransko drag. Je pa res, da ga po ceni in / ali udobju prekašajo stalni favoriti: rumblepad 2 istega proizvajalca, MSjev joypad za xbox 360 in Sonyjev dual shock 2. ***Sneti***

# Geforce 8800 GTS

DirectX 10, čeprav že na voljo kot knjižnica, še čaka na izkoristek. Softvera ni, podpira ga dva tedna star sistem, zaradi Atijeve ponovne zamude pa so DX10-kartice še vedno le geforci 8. Kraljevskima modeloma 8800 GTX in 8800 GTS za 450 oziroma 600 evrov se je zdaj pridružila kanček cenejši 8800 GTS 320 MB. Nekoliko oskubljena izpeljanka izvirnega GTSja pri **Izidu, 01 / 242 83 40**, košta 367 EUR, kar je že na meji sprejemljivega. Povrhu se velja nadejati, da bo cena še padla, saj koncem marca prispe Atijeva DX10-falanga.

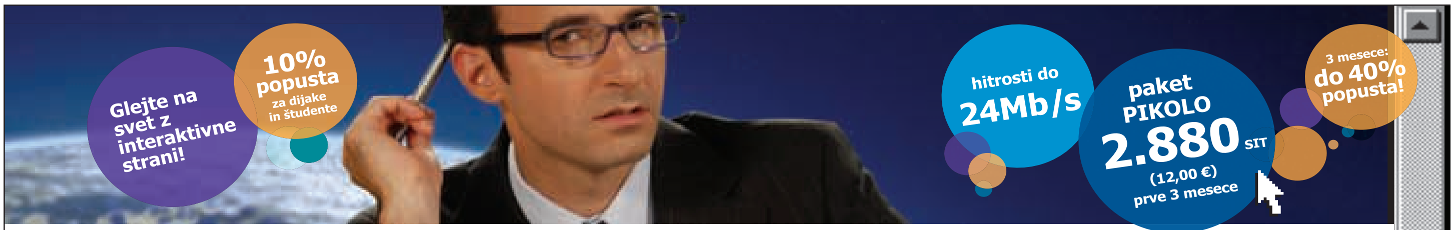
Kartica je v primerjavi z izvirnikoma sumljivo neokrnjena. Pri proizvajalcih graf smo navajeni, da cenejšim primerkom odrežejo par izrisovalnih pipic ali vsaj zmanjšajo delovne takte. Za 320-megabajtni GTS to presenetljivo ne velja: edina razlika v primerjavi z dražjim bratcem je pol manjša količina pomnilnika. Vse ostalo ostaja popolnoma enako. Procesorsko čudo G80 še naprej vsebuje 96 univerzalnih izvršilnih enot (kot smo poročali, jih je od nedavnega moč zapreči za pospeševanje PDFjev, še več takih funkcionalnosti pa je na poti), število rasterizacijskih enot je 20, pomnilniška pipica je 320-bitna... Takenako so neprikrajšane ostale delovne frekvence, ki so identične GTSju s 640 MB rama. Procesor deluje pri 500 MHz, združeni senčilniki brzijo z 1,2 GHz, medtem ko je frekvenca pomnilnika GDDR-3 1600 megahercev.



Tako je šlo pričakovati, da se bo novinec v praksi odrezal podobno hitro kot šampionska sorodnika. In res, karta se je pri vseh testih uvrstila v vrh hitrostnih lestvic, takoj za GTX. Sape ji nekoliko začne zmanjkovati šele v najvišji preizkusni ločljivosti z vklopljenim mehčanjem robov, kajti takrat do izraza pride skromnejša količina pomnilnika. A povprečnega špilavca, ki si lasti 19-inčen LCD, to po pravici povedano malo briga. Zanj je GTS enakovreden dražjima izpeljankama. Če nimaš 24-palčneža, je sodba jasna: razmerja med ceno in zmogljivostjo, ki ga ponuja GTS 320 MB, je ta čas težko premagati! ***Luni***

Club
8800GTS

● **GTS s 320 MB pomnilnika je v ogromno pogledih identična izvedenki s 640 MB. Le cena je orenk nižja.**



Glejte na svet z interaktivne strani!
10% popusta za dijake in študente
hitrosti do 24Mb/s
paket PIKOLO 2.880 SIT (12,00 €) prve 3 mesece
3 mesece: do 40% popusta!

Razlika med revijo, ki jo listate in internetom je tudi ta, da je revija omejena in vsebuje omejeno količino informacij, internet pa ne. Internet je skoraj brezmejen. Pri tem je zelo pomembno, da je povezava z njim hitra in zanesljiva, saj vam bo samo tako koristil kot neskončen vir informacij o vsem kar vas zanima. **In pozor.** Najboljše pri vsem skupaj je, da imate hiter Telemachov kabelski internet najverjetneje že doma, samo priklopiti ga morate.

| Paketi | Download | Upload | Cena (sit/€) | | Cena prve 3 mesece (sit/€) | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **UPC PIKOLO** | 128 kb/s | 64 kb/s | 3.490 | 14,60 | **2.880** | 12,00 |
| **UPC MINI** | 1 Mb/s | 256 kb/s | 4.990 | 20,82 | **3.990** | 16,65 |
| **UPC STANDARD** | 2 Mb/s | 384 kb/s | 6.990 | 29,17 | **4.990** | 20,82 |
| **UPC PLUS** | 6 Mb/s | 768 kb/s | 8.700 | 36,30 | **5.200** | 21,70 |
| **UPC MAKSI** | 12 Mb/s | 1 Mb/s | 9.990 | 41,69 | **9.900** | 41,69 |
| **UPC EKSTREM** | 24 Mb/s | 1,5 Mb/s | 13.990 | 58,38 | **13.990** | 58,38 |

Brezplačni SmartGuard 12 mesecev

Brezplačni SmartGuard 24 mesecev

**Ponudba velja, kjer obstajajo tehnične možnosti priklopa.** UPC Telemach širokopasovne komunikacije d.o.o., Cesta Ljubljanske brigade 21, 1000 Ljubljana

UPC TELEMACH

**080 22 88**

www.upctelemach.si

SAATCHI & SAATCHI

# GLEJ, MAMI, NAGA RITA!

**Quattro se odloči, da se končno splača spisati odgovarjalnik, namenjen vsem, ki bi radi svetu v visoki ločljivosti kazali dlake na anusu. Saj zato imamo široke pipice in spletne kamere, mar ne?**

**O spletnih kamerah smo pisali že velikokrat. In vedno smo prišli do zaključka, da je bržkone edini razlog za posedovanje dotičnega gizma medsebojno vzburjanje. Vrh vsega nam ni bilo jasno, kaj je tako rajcajočega na sliki, ki ima ločljivost v ženskih rodilih, osvetlitev do moškega spolovila in manj sličic na sekundo, kot imajo evnuhi spermijev. Skratka, nihče ne ve, zakaj se spletne kamere dobro prodajajo, je pa res, da jih lahko dandanes vsaj malo bolje izkoristimo. Širokopasovnost čez vse!**

### *Katero spletno kamero naj kupim!*

Že res, da je to najpogostejše vprašanje, ampak odgovor nanj ni preprost. Nenazadnje, če bi ti lahko odgovoril na kratko, potrebe po tem besedilu ne bi bilo, mar ne? Tu sva pač zato, da se o spletnih kamerah temeljiteje poučiva.

### *Ampak kamera je ja kamera? Majhen keber na monitorju! So med njimi take razlike?*

Nedvomno. Tako kot ni vseeno, katero grafično kartico kupiš in kateri procesor ti premetava elektrončke. Kamere stanejo od desetih ojrov tja do štiristotih, in tudi tu velja reklo 'kolikor denarja, toliko muzike'.

### *Dobro, saj ne more biti toliko razlike. Ali pač?*

Zavedati se moraš, da so najbolj cenene kamere samo prepakirani izdelki prejšnjih generacij in da pri njih na zaslon ne boš dobil slike, ampak zrnat zmazek. Po drugi strani se najdražje puvajo s povezavo wi-fi in kupom elektronike, ki jih skorajda postavi ob bok digitalnim fotoaparatom srednjega razreda. Ali celo pravim kameram.

### *Ko ravno omenjaš kamere in digitalce – jih lahko uporabim namesto webcama?*

A seveda. No, vedeti moraš, da tega ne omogočajo vsi fotoaparati; preveri v priročniku, če tvoj aparat to zna. Kamero po drugi strani le vklopiš v video vhod na svojem računalu (če si jo lastiš, si bržkone dovolj pameten, da si si omislil grafo z dotičnim ali vsaj namensko kartico) in v čevekalnem programu nastaviš, naj zajema sliko iz nje. Če si lastiš digitalno kamero, sploh ne potrebuješ video vhoda, dovolj bo povezava firewire ali USB 2.0.

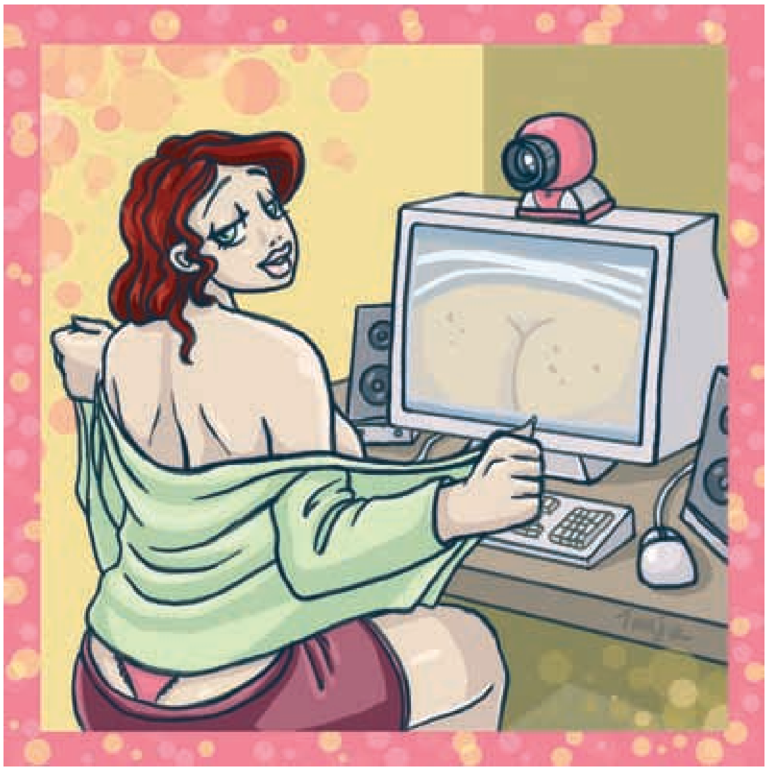
### *Niso podjetja nekoč prodajala spletnih kamer, ki so lahko bile tudi digitalni aparati?*

So. Beži od njih, tisto ni bil ne tič, ne miš. Preveliko in prenerodno za na monitor, s katastrofalno kakovostjo fotk. Če ti kdo podari dotično zadevščino, mu jo porini nekam, kamor sonce ne sije.

### *Kaj naj potem pričakujem od spletne kamere?*

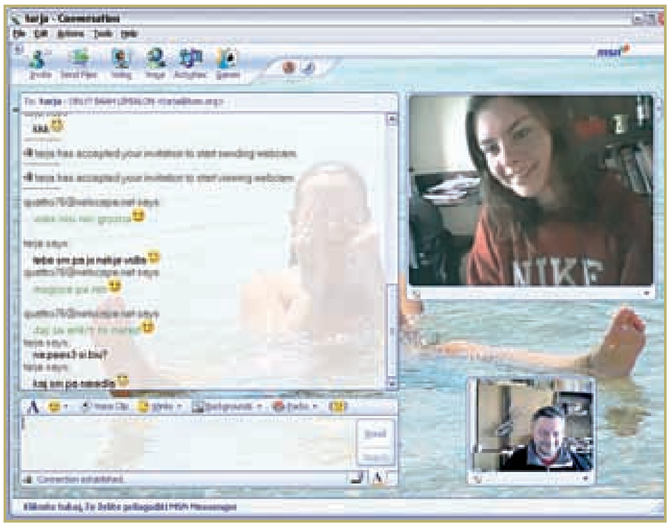
Kot sem omenil v uvodu, so tovrstni izdelki vsaj malo napredovali. Če si želiš kvalitetno video izkušnjo (beri: oseba na drugi strani bo lahko ločila posamezne dlake na tvoji riti), boš od spletne kamere pričakoval minimalen nabor funkcij. Prva in najpomembnejša je prilagajanje osvetlitvi prostora. Tržijo jo pod različnimi marketinškimi imeni: truelight, rightlight, pixel plus ... Druga, nič manj pomembna, je ločljivost. Ne glede na to, da gre slika v internetno pipo stisnjena in raznotero pohabljena, je njena grdota v prvi vrsti odvisna od izvirnega materiala. Praktično vse kamere srednjega razreda že nudijo ločljivost 1.3 milijonov točk oziroma zajemanje v 1280 x 960. To je količina pik, ki je bila še pred par leti rezervirana za najdražje sestrice. Tiste, ki vztrajajo na 640 x 480, stanejo le par evrov manj, zato je njih nakup vprašljiv. In kaj dobimo za deset ali dvajset evrov, kolikor vas pridejo najcenejše? Ušivih 352 x 288 pik. Za kakovost slike si predstavljajte najslabši video, kar jih je na YouTube.

**Microsoftova očesca v svojih razredih spadajo med boljše izdelke. Škoda, da jih pri nas zaenkrat najdete le v malih oglasih.**



### *Kaj pa sličice na sekundo? Je tudi tu več bolje?*

Kakor se sliši neverjetno, da. Vsi vemo, da se filmi v kinodvoranah vrtijo s 24 slikami na sekundo, televizija pri nas jih pokaže 25, v ZDA pa 30. Torej je trideset dovolj, mar ne? Ni. Zakaj? Zajec tiči v digitalnem srčku napravice. Za počasno gibanje so tipala CCD – charge-coupled device, ki jih najdemo v današnjih bunkicah, čisto dobra, pri hitrih gibih (drk drk) pa proizvajajo samo meglo. In čeprav se je 30 slik na sekundo uveljavilo kot standard, se bo kamera, ki jih zmore 60 ali celo 90, v takih situacijah odrezala mnogo bolje. Da se

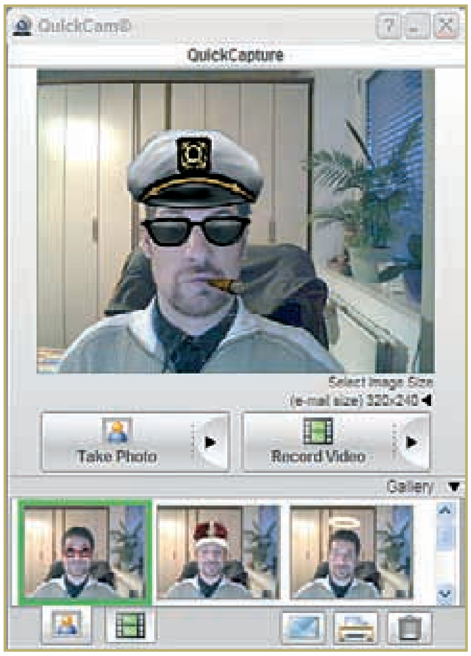


Kakor je videti neverjetno, vas na drugi strani povezave včasih zares pričakuje bitje, ki je nasprotnega spola in čedno. Četudi staro 15 let ...

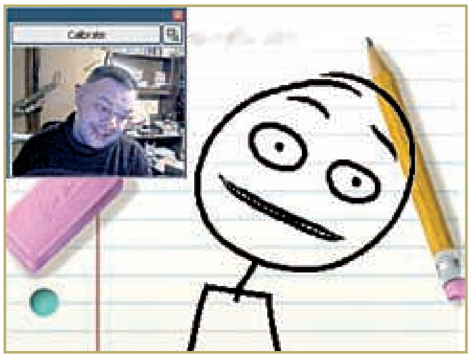
bo število sličic na sekundo za spletni pretok zmanjšalo na standardno vrednost, ne igra vloge. Višek sličic ne bo vržen stran, ampak bo v postopku stiskanja doprinesel k opazno boljši kvaliteti slike.

### *In za kaj lahko kamero sploh uporabljam? Pa prosim, da se držiš stran od perverznosti. Sicer te bom naskočil.*

Okej. Osnovna raba kamere je bržkone video pogovor z osebo na drugi strani internetne cevi. Neposredni sporočilniki, kot so MSN Messenger, Skype, Yahoo in AOL, brez izjem podpirajo video pogovor. Če sogovorca nimaš, lahko s spletno kamero napraviš domači video in ga počiš na YouTube ali Google Video oziroma ga pošlješ po e-pošti. Zadevica se zna izkazati tudi v varnostne namene. V preteklosti so proizvajalci kameram radi prilagali programe, ki so pričeli s snemanjem na disk, ko je kamera zaznala gibanje v bližini. Danes ni več tako, vendar se z malo volje in brskanja po netu reši tudi to. Imam kolega, ki je s spletno kamero špegal v porodni boks, ali se je krava že odločila spraviti telička na svet. (Ne, to NI perverzno!) Oddaljeni nadzor, torej. In, mimogrede, še vedno lahko staromodno pošiljaš sliko svoje sobe, ribe, mačke ali okolice v svet prek spletne strani. Še nekaj: spletne kamere višjega kakovostnega razreda so jako priljubljene med amaterskimi astronomi za slikanje oddaljenih galaksij. S posebnim nastavkom pritrdijo kamero na teleskop in zajemajo sliko neposredno v računalnik. Kot vidite, omejitev skorajda ni. No, večinoma pa kamera dandanašnji ljudem rabi za čvekanje prek neposrednih sporočilnikov.



Še en Logitechov domislek je dodajanje objektov na tintaro. Z njimi lahko tudi skrijete obraz, a včasih v najbolj neprimernem trenutku izginejo.



Logitech se hvali, kako zna slediti obrazni mimiki. Ob svetlobi reč deluje.

### *Potrebujem za tovrstno čvekanje mikrofon?*

Ni nujno. Lahko se z dragim, khm, drago le gledata in tipkata. Vse malo boljše kamere imajo mikrofon že vdelan, kar v končni fazi pomeni, da imaš obe roki prosti! Če si nesrečnik s kamero, ki podpira le video, pa boš dodaten mikrofon bržkone potreboval. Proizvajalci kamer so seveda urno pristavili piskrček, k tovrstnim modelom pritaknili kombinacijo slušalk in mikrofona, dodali nalepko, da je izdelek namenjen čvekanju v živo, in navili ceno.

### *Čemu ne poveš, katero kamero kupiti? Pri Jokerju morate znati svetovati kupcem!*

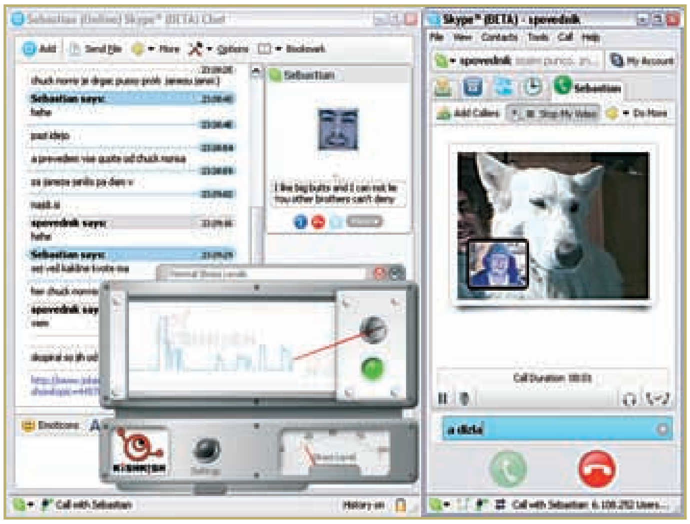
Kot sem dejal: kolikor denarja, toliko muzike. Ker si prebral odgovore na prejšnja vprašanja, veš, kaj od kamere pričakovati. V razredu tam do 40 evrov ne boš dobil nič od tega. Prav tako pa se je neumno stegovati dvesto evrov in več za funkcije, ki jih itak ne boš uporabljal. Tak buržujski nakup je recimo Logitechova quickcam sphere, ki se zna vrteti za tabo, optično prilagajati fokus, je kulersko črna in je sploh eden viškov med spletnimi kamerami. Če si puvač, si jo boš omislil – ostali, ki moramo gledati na vsak evro, a vseeno hočemo kvaliteto, pa bomo raje posegli po quickcamu fusion ali morda Philipsovi 900NC, ki za manj kot sto evrov ponujata odlično razmerje med ceno in kakovostjo. Sploh slednja je priljubljen nakup prej omenjenih astronomov. To sicer ne pomeni, da ne posegajte po cenejših kamerah, a s praznim žepom je bolje ne kupovati ščiša in potem bentiti, da je itak vse skupaj govno.

### *Jaz hočem kamero, ki mi bo sledila, medtem ko plešem veselo po sobi!*

Dobro, če si pri cekinu, kupi sphere. Toda kamere zadnje generacije drugače poznajo tudi digitalno sledenje obrazu. Ali riti. Tega ne naredijo tako, da zberejo ves kisik v eni točki, temveč prično zajemati sliko v najvišji ločljivosti, nakar gonilnik najde tvoja rdeča ... lička in sliko obreže tako, da si na sredini. Zvito, a učinkovito. Logi temu pravi 'intelligent face tracking', Philips pa 'digital natural motion'. V praksi gre za isto stvar, s tem, da pri Philipsu deluje bolj gladko.

### *Bah, 1,3 milijona pik je za mojo nadnaravno lepoto premalo! Ne obstaja nič boljšega?*

Obstaja. Za vse Galke in Mefiste tega sveta Logitech ponuja spletno kamero, ki zmore kar štiri milijone pik. Reče se ji ultravision in srečnega kupca olajša za 150 novih trubarjev. Roko na srce je tipalo CCD še vedno 1,3-milijonsko, vendar interpolacija (ki ji izdatno pomagajo leče visoke kakovosti) dela čudeže. Zakaj bi se puvali sami, naj to za vas opravi kamera! Pravzaprav me je kar presenetilo, da najvišji razred kamer še ni posegel po višji ločljivosti, recimo po dveh milijonih pik, s katerimi se ponašajo že nekateri fotoaparati za majhen denar.



Skype poleg video čveka ponuja zabavne priključke. Lepo lahko vidite, da mi pesjan brez sramu laže v obraz.

### *Imam zaslon LCD. Kako kamero pritrdim nanj?*

Njega dni so webcami skorajda brez izjem imeli stojala, namenjena klasičnim katodnim zaslonom. A ko so se pojavili prenosniki in je rulja želela uporabljati kamere tudi z njimi, so proizvajalci odgovorili z najbolj čudnimi sponkami in kamerami nezemeljskih oblik. Nekatere obstajajo še danes, s pohodom tankih zaslonov pa so morali spremeniti dizajn tudi pri ostalih napravah. Sedanje stojalo kamere je tako dobilo kavelj, s katerim se prime za rob, in dolg 'rep', ki potem prosto leži na vrhu ali zadnji strani monitorja. Rep je ponavadi gibljiv, da ga lahko prilagodiš podlagi. Tovrstna kontrapcija je razveseljivo stabilnejša od klasičnih stojal, zato se pri nakupu splača paziti tudi na to.

### Kaj pa tista kamera, ki jo ponujata Siol ali Mobitel? Je dobra?

V njuni ponudbi boš dobil Logitechov quickcam express plus, ki spada med dokaj cenene modele. Ne rečem, za čvek pri dnevni svetlobi ali v zelo dobro razsvetljeni sobi bo uporabna, na kake večerne seanse pa pozabi. Tudi ločljivost je bednih 352 x 288, kar jo postavi na dno ponudbe, dočim tipalo še vedno uporablja zastarelo tehnologijo CMOS in ne CCD kot vsak pošten današnji izdelek. Kamera za drobiž, pač.

### Lastim si playstation 2 in eyetoy zanj. Ga lahko priklopim na PC?

Seveda. Uradnih gonilnikov ni, a pridni škratki so na spletu našli neuradne. Prvi eyetoy je v resnici Logitechova elektronika (starejše generacije s tipalom CMOS, jasno), zapakirana v fensi ohišjece. Za podroben vodnik, kako namestiti igrouč, poglejte na mn3njalnik, kjer boste našli tudi povezave do gonilnikov. Kot sem rekel, eyetoy je izdelek starejše generacije, zatorej ne bodite razočarani, ker je kvaliteta nekje na nivoju Siolove kamere. Pa še rdeča in modra lučka vam svetita v oči.

### Ostaniva še malo pri konzolah. Lahko z igroučem počnem še kaj drugega kot igram tiste tri igrice, ki sem jih dobil zraven?

Paketov iger, ki podpirajo eyetoy, je kar nekaj, od čisto enostavnih otroških igric do aerobike za odrasle, Vendar Sony nikoli ni izkoristil potenciala, ki ga ima tak dodatek. Bržda tudi zato, ker ima gizmo težave z osvetlitvijo in nizko ločljivostjo. Skoraj bi si upal reči, da je šlo za produkt, ki je prišel na trg prezgodaj, in da bi PS2 s kamero zadnje generacije – tako z milijonom pik in korekcijo svetlobe – brez težav konkuriral wiiju. Eyetoy podpirajo tudi zadnje inkarnacije Singstarov, za nameček pa lahko na kaki zapršeni polici najdeš paket Chat, s katerim se je moč iti videokonference z drugimi lastniki igralnih postaj. Za tak hec seveda potrebuješ omrežen PS2 in znanca z enakim.

### Kaj pa xbox? Ima tudi kamero?

Prvi xbox očesca sreče nima, bela šatuljica pa je svojega dočakala koncem lanskega leta. Zadeva se kliče xbox live vision in je dobrodošel dodatek, če hočeš spremljati frise soigralcev pri Unu ali (baje kmalu) pokru. Mimogrede, če misliš, da z nagimi moškimi zadnjiki pretiravam: ena od znanih spletnih strani je v svojem opisu kamere priobčila fotko riti opisovalca. O fuj. Špilčič TotemBall, ki ga dobiš zraven, je neke sorte eyetoyevski hec za 360ico, kjer pred kamerico mahaš in se prekopicuješ, s čimer vplivaš na like na zaslonu. Pravijo, da bomo lahko skozi live vision zijali soigralce v prihajajočem Command & Conquerju za 360ico, takisto se napoveduje še nekaj naslovov. Očitno zafrkavanje po avdiu ni dovolj, zdaj se bomo lahko poražencu še nesramno pačili. Malo manj prijetno je dejstvo, da bodo v čarih in lepotah vidne povezave uživali le zlati člani skupnosti Live.

### So na konzolah kake fore z gonilniki?

Nak. Priključiš in špilaš. Saj veste, da so konzole za neznalce. In sploh, kam bi pa nalagal gonilnike?

### Prosim, jaz imam PC! Tu zagotovo nič ne špila! Kam naj priklopim svojo novo kul kamero?

Jah, na osebnih računalnikih je pa križ. Vedno se moramo ubadati z nekimi šoferji in dodatnimi programi, nakar zadeve ponavadi crknejo. Ampak mi smo pametni, vse zrihtamo. Torej. Vse kamere na PC priključiš v vrata USB. Lahko tudi tista starejše sorte, ki podpirajo samo 1.1, le da pri boljših kamerah raje uporabi 2.0; milijon pikslov pri 90 slikah na sekundo že potrebuje malo hitrejšo povezavo. A pozor! Preden kamero kamorkoli vtakneš, vzemi iz šatuljice CD z gonilniki in jih namesti. Večinoma ti bo že nameščeni program povedal, kdaj lahko kamero priklopiš. Sliši se smešno, a veliko ljudi ima težave s kamero zato, ker ne sledijo temu res enostavnemu postopku. Ki je vrh vsega navadno zapovedan že na škatli! Aja, če ima tvoja kamera priključek za tiskalniška vrata, te je nekdo (verjetno na Bolhi) fino nategnil.

● Ponudba spletnih kamer v naših trgovinah je izjemno pestra. Ne pustite se premamiti najnižjim cenam, raje preverite zmogljivosti! Levo Geniusov kužek, idealen za vohunske namene.

### Dobro, kamera deluje. Kaj zdaj?

Naslednji korak je dopovedovanje neposrednemu sporočilniku, da imaš kamero. To v Messengerju postoriš v meniju Tools > Audio and Video Setup. Čarovnik te bo popeljal skozi izbiro in preizkus naprave. V Skypu je postopek podoben: Tools > Options > Video (BETA). Ker je video čvek v slednjem v preizkusni fazi, ga moraš najprej omogočiti (Enable Skype Video). Potem izbereš napravo in to je to. Ako je spletni uč edina video naprava v tvojem sistemu, bo izbira trivialna. Če si lastiš še TV-kartico ali podoben gizmo, pač izberi webcam. Razen če hočeš prijatelju na drugo stran prenašati nogometno tekmo ali najnovejša Trenja. Zakaj bi to počel? Ker lahko, jasno!

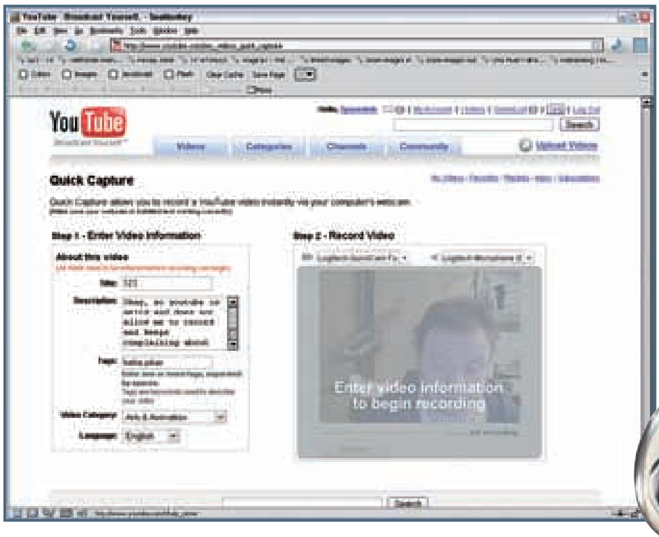
### Video v dvoje je zabaven, a midva želiva poskusiti kaj novega. Se lahko gremo grupnega?

Da in ne. MSN in Skype (zaenkrat) omogočata pogovor samo med dvema osebama. Yahoo je malo bolj prijazen in dovoli pošiljanje videa več osebam, vendar ne konferenčno. Za orgijske rešitve je tako treba poseči po namenskih programih ali servisih, ki ponavadi stanejo celo premoženje in / ali zaračunavajo mesečno naročnino. Kar je gnilo, saj je prav to omogočal že prastari CU-SeeMe. Resda čez reflektorski strežnik, ki je moral teči na Unixu, a vendarle. Uporabniki macov se seveda privoščljivo hahljajo, kajti njihov lastni iChat konferenčne klice obvlada z lahkoto. Še več, novi macbooki imajo kamero že vdelano. Bes te lopi, Apple!

### Nič nisi povedal o tem, kako široko pipico moram imeti, da se slikovje ne bo zatikalo.

Verjetno zato, ker privzemam, da vsi uporabljamo širokopasovni dostop do interneta. Tu je omenjanje pasovne širine nesmiselno, saj za kvalitetno rabo kamere zadošča že najpočasnejša pipica. Tudi po kakem ISDNju bi šlo, če ne pozabiš izklopiti torrentov, mul in ostalih prinašalnih živali. Modemski uporabniki bodo žal morali trpeti ob zastarelih tipkalnih načinih komunikacije.

***Kakšno je pa programje, ki ga prilagajo kameram?***
Zadnje čase bolj ubogo. Včasih so paketi pokali od dodatnih programov, ki so segali od bednih igric prek vohunskih aplikacij do aplikacij za prenos slike na strežnik FTP. Dandanes smo malodane omejeni na nadzorno programje. Philips recimo prilaga preizkusno različico Mioneta, ki je Slovencu koristen kot luknja v kolenu. Sicer gre za soliden servis, ki ponuja skupno rabo datotek in oddaljen nadzor nad računalniki, s katerimi delaš. A po poteku preizkušanja bi oni kasirali 7 $ mesečno ali 65 letno (trenutna akcijska cena je 40, a to ne bo trajalo), Logitech se poigrava s sledenjem obrazni mimiki, ki jo nato projicira na narisan ali 3D lik, oziroma ponuja zabavo z dorisavanjem očal, mask, brk in klobukov na tvojo bučo. Microsoft itak stavi vse na MSN, ostali proizvajalci pa so enako leni. Žal so neposredni sporočilniki postali ubijalska aplikacija za kamere, zato izdelovalci mislijo, da ni treba prilagati nobenega dodatnega programja. Ta ljuba globalizacija.



**Vtičnik za Flash zna neposredno ravnati s kamero, kar vam recimo omogoča, da posnetek potuje na YouTube, ne na vaš disk.**

***Ali obstaja vsaj organizator posnetih slik in videa?***
Oh, to pa ja. Praktično vsaka kamera ima poleg gonilnikov nek center, ki je namenjen pregledovanju in obdelovanju posnetih sličic in videa ter objavi na spletu ali pošiljanju po e-mailu. Vendar znajo biti te prismode dovolj zabite (ja, tebe gledam, Philipsov VLounge), da nočejo odpreti datotek v kaki drugi mapi, češ da jih ni posnel webcam. Tako njihova sekundarna vloga kot skupni urejevalnik zbirke domačih slik in videa dostikrat odpade.

***Mi lahko kdo prek kamere sheka računalnik?***
Načeloma ne. Obstaja pa dovolj drugih lukenj, kako ga hekniti, zato premislite, kam boste pospravili vse nespodobne slike in video posnetke, za katere ne želite, da bi se pojavili na spletu.

***Lahko kdo sheka video pogovor in me gleda, ko se razkazujem?***
Načeloma ne. Skype je tukaj boljši, ker so paketki lahko šifrirani. Vendar ob vseh paketkih, ki se pošiljajo s tvojega računalnika, itak ni najlažja naloga pod soncem sestaviti ravno video tvojih nagajivih delov.

***Me lahko posnamejo, medtem ko mahedram z bingeljnom ali opletam z mlekarnami?***
Definitivno. Takih programov je cel kup. Razkazuj se samo tistim, ki tvoje intimnosti ne bodo zlorabili. Ali pa se pripravi na status nove slovenske porno zvezde.

***Mi lahko poveš za kak tak program?***
Lahko bi, pa ne bom.

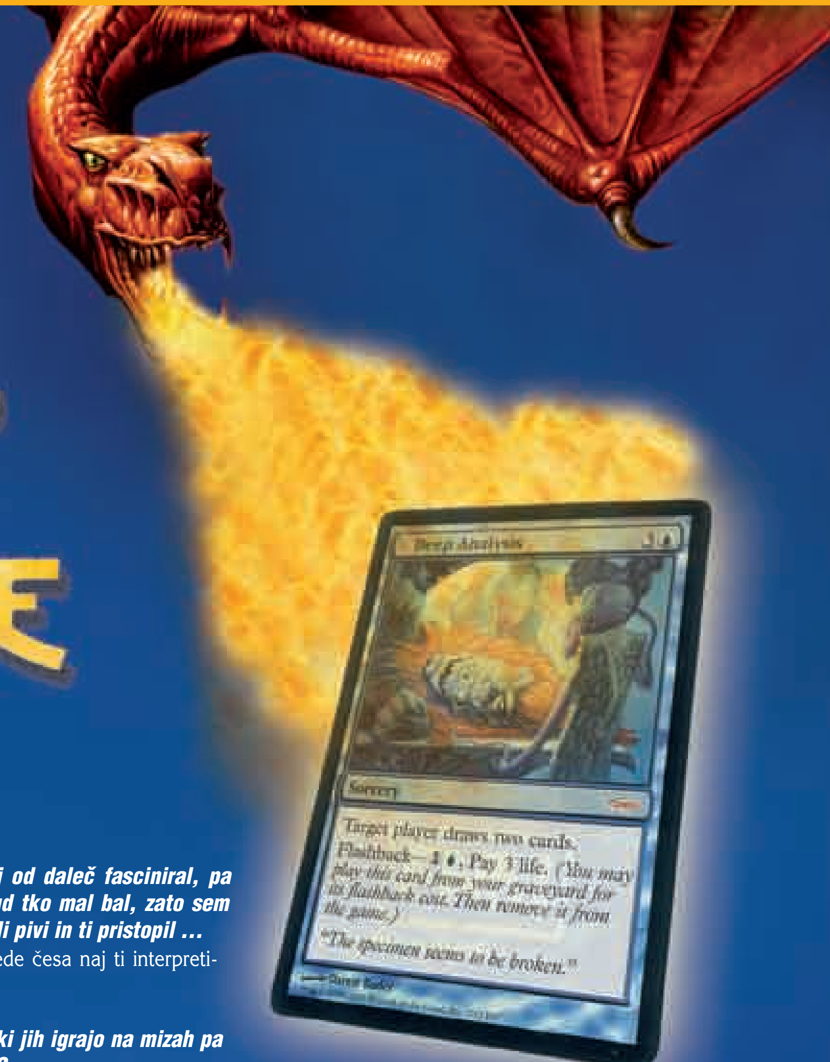
**Ultravision z izboljšano optiko je namenjen najzahtevnejšim. Cena je primerna.**

***Aaaaaa, zakaj ne?***
Ni fora v tem, da ne želim zadovoljiti tvojih morbidnih naslad. Brez težav vsakomur potegne, da je dovolj katerikoli program za zajemanje zaslo ... Oh, drek.

***Hvala!***
Ava.

SanDisk®
STORE YOUR WORLD IN OURS®
Spominski USB GAMING ključki in MP3 predvajalniki
Cruzer® Crossfire
1GB
2GB
4GB
Sansa c200
1GB - 2GB
podpira: MP3, WMA, FOTO
*razširljiv z micro SD
Sansa e200
2GB - 8GB
podpira: MP3, WMA FOTO, VIDEO
*razširljiv z micro SD
Sansa c100
1GB - 2GB
podpira: MP3, WMA, FOTO
Rapid GX PRO DUO GAMING
1GB
- prednaložen Rapid GX software
- priložen MicroMate čitalec kartice
- hitrost 15MB/s
Memory Stick PRO DUO GAMING
512MB - 4GB
Gaming SD
512MB - 2GB
Uradni zastopnik za Slovenijo:
FOTO Tabor
02/330-42-41
www.sandisk.com
prodaja@foto-tabor.com
Izdelke SanDisk lahko kupite v vseh trgovinah Foto Tabor ( Maribor: PE Atelje, Gorkega 41; PE City, Ul. Vita Kraigherja 5; PE Pasaža, Jurčičeva 6; PE Europark, Pobreška 18; Ptuj: PE Ptuj, Trstenjakova 7; Celje: PE Celje, Glavni Trg 2; PE Planet Tuš, Mariborska 128 ) kot tudi v vseh bolje založenih trgovinah v Sloveniji.

# COPRNIŠKO NABIRALNIŠTVO ZA VAJENCE


Deep Analysis
Sorcery
Target player draws two cards.
Flashback—1 ◆, Pay 3 life. (You may play this card from your graveyard for its flashback cost. Then remove it from the game.)
"The specimen seems to be broken."

● **Modri Deep Analysis – ena boljših kart za vlečenje drugih kartic, kar so jih naprintali v zadnjih letih. Pred vami je takozvana foil DCI-verzija, ki je zaradi dobesedno sijajnega videza vredna precej več od navadne, nebleščave izvedenke.**

Shauku, Endbringer
Two-Headed Dragon
Mana Short
Hymn of Rebirth

**Prijatelj Jure nepoznavalcem odškrne vrata v bogati, a pasti polni svet namizne kvartavščine Magic: The Gathering. Potem zbeži pred mamami, ki so svoje sinove ravno mukotrpno odvadile od heroina, nakar jih gnoj prijateljski navadi na še hujšo drogo.**

***Ej, ful si me zmerej od daleč fasciniral, pa sem se te zmeraj tud tko mal bal, zato sem načrtno spil dve mali pivi in ti pristopil ...***
Povej, mladunče. Glede česa naj ti interpretiram svet?

***A veš, tiste karte, ki jih igrajo na mizah pa to ... A je to za kej?***
Ja, je.

***Kako se pa to kej špila?***
Magic je več kot dekado dolga tradicija, za katero je kakršno koli en-dva-tri posploševanje nič manj kot žalitev, a za potrebe mladega roda naj ti bo. Poanta je v tem, da si protagonista stojita nasproti kot čarodeja, ki se obmetavata z raznoraznimi uroki, osnovni cilj pa je preprost: sovragovo življenjsko energijo moraš z dvajset pik zbiti na nulo preden on to stori tebi.

***Sliši se butasto preprosto ...***
Le zato, ker skušam zadevo spustiti na tvoj nivo. Obstaja še par drugih pogojev za zmago, recimo da mu z igralnega kupčka – 'decka' – pocufaš vse karte, ampak taki pristopi so bolj eksotika. Poanta je skoraj vedno v tem, da nasprotnika ubiješ. A je to nekako tako, kot če bi rekli, da smo o angleščini povedali vse, ko smo rekli, da ima glagole, samostalnike in pridevnike. Čar je namreč v tem, na kako neskončno mnogo načinov lahko gnido potrempljaš, zburnaš ali kaj vse ne. In, jasno, v tem, da igralni deck sestaviš sam, natanko tako, kot ti paše, namesto da bi bili vsi predpogoji, tako kot pri recimo šahu ali Človeku, ne jezi se, vedno vnaprej določeno identični. Ker je predpriprava v celoti prepuščena tebi in imaš na voljo nebroj resničnih kart, so možnosti glede na čas, ki nam je na voljo na tej Zemlji, prav zares neskončne.

***A pol to ni tko k poker?***
Ne, ti grabežljivi pupek. Magic je v prvi vrsti TCG – Trading Card Game, kar pomeni, da karte s konkurenti menjaš po principu tvoja dva Morphlinga za moja dva Dilligent Farmhanda. (Ako se ti zadnji stavek ni zdel v ničemer čuden, bi rad bil s svojim albumom vsekakor zraven, ko odpreš svojih prvih deset busterjev). Lahko jih tudi kupuješ. Iz tako napaberkovanih kart po lastnih željah in taktičnem znanju sestaviš kupček ter se lotiš igranja.

**K Magicu vseeno curlja nekaj svežega mladeža, čeprav je scena nasploh – vsaj slovenska – v opaznem usihu.**

***Sliši se še kar. Povej več!***

Najbolj poenostavljeno lahko rečemo, da obstajata dve vrsti kart: zemeljske karte (landi) in uroki (spelli). Landi ti dajejo mano – čarobno energijo, s katero izvajaš uroke. Vsaka coprnija ima določeno ceno, ki jo je treba plačati z mano, da jo lahko igraš. Uroki se v grobem ločijo na bitja (kreature, beštije, žvaude, kakor ti drago), enchantmente, artefakte, instante, sorceryje ter v zadnjem času še equipmente, ki so tehnično gledano v bistvu artefakti, ampak si kar zaslužijo lastno kategorijo. Mimogrede, neki pravi kanonizirani slovenski prevodi za pravkar naštete izraze ne obstajajo, ker se jih preprosto ni nikomur zdelo vredno izmisliti. Zato bova večinoma uporabljala angleške izraze in si zraven berglasto pomagala s starim zombijevskim kljusetom slovenščino.

***Še zmeraj ne razumem.***

Seveda ne razumeš. Skoraj nujno je, da za konkretnejšo demonstracijo najdeš nekoga, ki te reči že obvlada. Iz pisane črke tako kompleksnega kunšta verjetno ne boš zapopadel. A poskusiva. Standarden način je spopad dveh igralcev, čeprav obstaja par bolj nedeljskih, skrajno zabavnih večigralskih formatov. V klasični bitki eden na enega imata vsak svoj kupček kart, ki mora dosegati neko najmanjše število hudičevih podobic, recimo 40 ali 60. Druga tipična omejitev je, da lahko imaš v decku največ štiri enake karte, odštevši bazične zemeljske. Okej, pazi zdaj. Po mešanju z vrha svojega kupčka vsak potegne sedem kart, nakar nekdo začne, odigra svoje in ko konča, recimo ker porabi vso mano, prepusti vlečenje karte ter igranje nasprotniku. To je osnoven postopek.

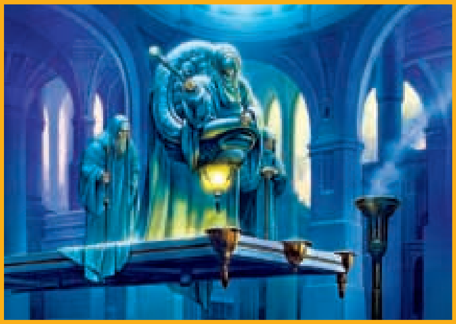
***Ampak to pomeni, da je ful odvisno od sreče. Mislim, vlečenje kart in to.***

Takole ti bom rekel: bolj, kot si v tem trenutku misliš, in manj. Bolj zato, ker je Magic pogosto sličen davni igri kamen-papir-škarje, kar pomeni, da je vsak deck občutljiv na določene druge decke, medtem ko proti tretjim skorajda avtomatično zmaga. Manj pa zato, ker na dolgi rok na vrh zmerom znova priplavajo ena in ista imena, torej igralci, ki se najbolje pripravijo in ne delajo napak. Reciva, da je Magic na dolgi rok tričetrt znanja in četrt sreče.

***Igralca vlečeta karte, in kaj se zgodi potem?***

Vsako izmeno lahko igralec na mizo položi en land, kar pomeni, da lahko dražje in močnejše uroke igra šele kasneje. Zato na papirju najmočnejša karta niti približno nujno ne zmaga igre, saj te lahko patetični, a poceni mali prdci židano poštihajo, preden sploh dobiš priložnost, da pričaraš impozantne debelinkote. Mano dobivaš tako, da lande 'tapaš', torej obračaš pod kotom devetdeset stopinj – in ko to storiš, jih do začetka naslednje svoje poteze ne moreš več uporabiti, nakar jih 'odtapaš' in ti je njihova energija spet na voljo. Kreature so tu za to, da se mikastijo (če žive pridejo čez bojno polje, poškodujejo čarovnika) ali izrabljajo svoje posebne sposobnosti. Enchantmenti praviloma dajejo koristne splošne efekte, ki vplivajo na vso mizo, instante je moč igrati kadarkoli, tudi med sovražnikovo izmeno, potem so tu karte, s katerimi vlečeš dodatne podobice … Zapleteno, a kar navadi se. Sam sem začel tako, da sem se spravil študirat uradno knjižico navodil, ki me je čisto prestrašila, ko pa mi je stara idrijska šola osnove pokazala na s pirom politih mizah pivnice Kra-kra, je bilo kojci vse jasno.

**Aktualni državni prvak Renko proti duhovitemu, le redko nesramnemu in napornemu Škrbcu.**



MAGIC The Gathering
EXPERT
DARKSTEEL
MIND SWARM
MASTER BLASTER DECK
TRANSFERENCE DECK
SWARM & SLAM DECK

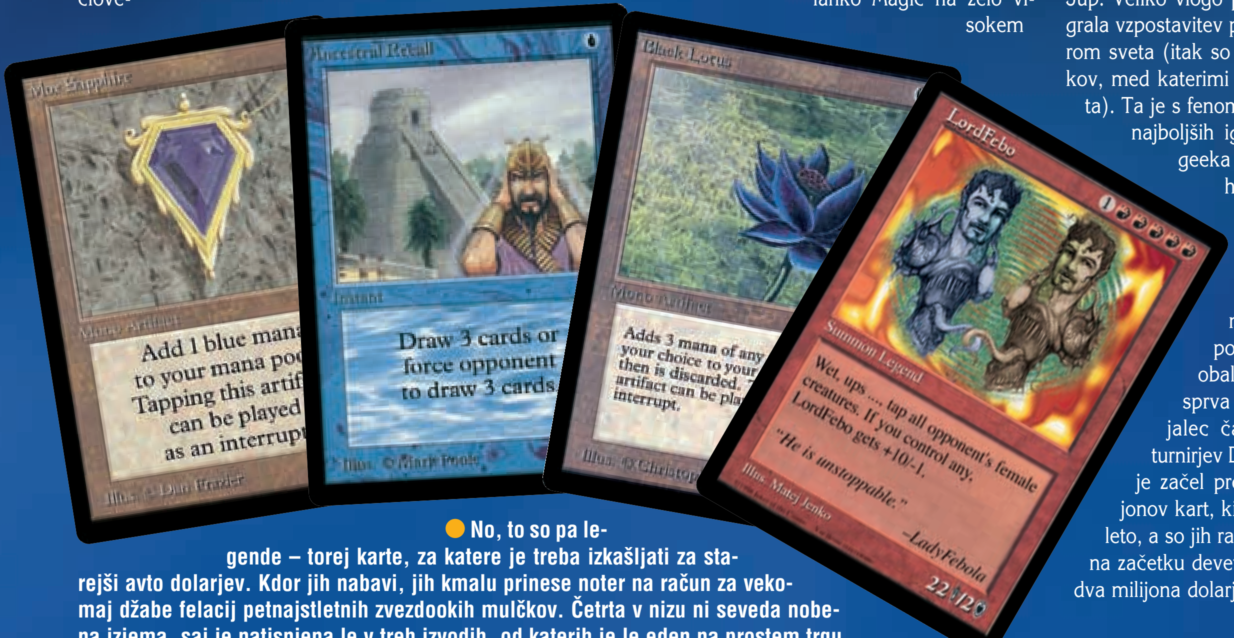
● V takih pakungah dobite s strani Wizardov predsestavljene, relativno poceni igralne kupčke. Svetujem vam, da se jih raje ognete, ker so vseeno predragi za svojo muziko, pa še pogosto se zdi, da jih je sestavila vaša babica.

***Karte so različno pofarbane. A je to tko bolj naključno?***

Nikakor: vsaka barva ima svoje moči in hibe. Rdeča je barva kuriva, uničevanja landov in agresivnih goblinčkov. Bela je barva masovnega čiščenja mize in preprečevanja poškodb. Zelena je barva vilincev, povečane produkcije mane in wurmskih debeluhov. Črna simbolizira smrt, razkroj in nekromantiko, modra pa nadzor nad mizo, protiuroke in nasploh frustracijo nasprotnika. Modra je zgodovinsko gledano najmočnejša in razvijalci so v zadnjih letih napravili vsaj par osnovnih korakov k nje prizemljitvi. Vsake vrste landi producirajo svojo mano: planjave (plains) belo, gore (mountain) rdečo, močvirja (swamp) črno, otoki (island) modro in gozdovi (forest) zeleno. Artefakti in equipmenti nimajo barve, obstajajo pa še večbarvne (multicolor) karte. Za njih čaranje je potrebna mana različnih barv, kar pogosto nagradijo z izdatno nadmočnostjo. Lahko ti je jasno, da je treba v kupček zaradi tega zemeljske karte vstaviti toliko bolj premišljeno in v pravem razmerju. Tu pridejo do izraza verjetnostni računi in gole možganske sposobnosti.

***In pol te karte vržeš na kup in špilaš. Ampak sigurno se hitro naveličaš!***

Ne. Največja lepota Magica je v tem, da se ga praktično ne moreš naveličati, saj ima obilo različnih formatov, ki se spreminjajo z rednim izdajanjem razširitvenih blokov. Že spremljanje najpopularnejših bi zahtevalo redno zaposlenega človeka. Najbolj osnovna delitev bi bila na limited in constructed, torej na turnirje, kjer igraš s kartami, ki si jih dobil tam, in turnirje, kamor prideš z vnaprej pripravljenimi kupčki. Ti ločnici imata potem nebroj podkategorij. Verjemi, da se ne naveličaš. Razen če se hočeš, ker ugotoviš, da ti MTG krade ves prosti čas in še zaposlenega pol.


Mox Sapphire
Mono Artifact
Add 1 blue mana to your mana poo
Tapping this artif can be played as an interrupt
Illus. © Dan Frazier
Ancestral Recall
Instant
Draw 3 cards or force opponent to draw 3 cards.
Illus. © Mark Poole
Black Lotus
Mono Artifact
Adds 3 mana of any your choice to your then is discarded. artifact can be pla interrupt.
Illus. © Christop
LordFebo
Summon Legend
Wet, ups ..., tap all opponent's female creatures. If you control any, LordFebo gets +10/-1.
"He is unstoppable."
–LadyFebola
Illus. Matej Jenko
22/12

● No, to so pa legende – torej karte, za katere je treba izkašljati za starejši avto dolarjev. Kdor jih nabavi, jih kmalu prinese noter na račun za vekomaj džabe felacij petnajstletnih zvezdookih mulčkov. Četrta v nizu ni seveda nobena izjema, saj je natisnjena le v treh izvodih, od katerih je le eden na prostem trgu.

***In kje si lohka te zadeve ubodeš?***

V specializiranih trgovinah z igrami & igračami in v nekaterih bolje založenih papirnicah ter veleblagovnicah. Cene so visoke, vsako leto pa izidejo tri edicije – glavni set in razširitvi, ki skupaj tvorijo blok. Karte v trgovini kupuješ v razširitvenih zavojčkih – boosterjih, ki vsebujejo petnajst kart in stanejo po slabe štiri evre. To gre po principu mačka v žaklju: večina kart v busterju je navadnih, torej pogostih, tri so neobičajne in ena je redka. Temu primerno so vredne, ko jih menjavaš ali prodajaš. TCG, zastopiš?

***Ampak glej… če hočem igrat igrice in mi je doma papi kupil hudobno brzopetega pentiuma, zakaj bi namesto za kokain žepnino trošil za nek karton?***

Sicer je to primerjanje jabolk in tamponov, a osnoven razlog bi lahko bil ta, da je Magic družabna igra, kjer se človek zaljubi v vonj sveže natiskanih kart in si najde številčno, dostikrat najedajočo, a še pogosteje duhovito družbo egomanijakov, ki plešejo lambado po tenki liniji med norci in geniji. Poleg tega lahko Magic na zelo visokem nivoju igraš tudi na pentiumu: o Magicu Online si preberi članek v prejšnjem Jokerju.

***Kdo si je pa to vse skupaj zmislu?***

Ta večna slava gre možaku po imenu Richard Garfield, ki je bil začetkom devetdesetih študent matematike in je hotel stvariti opojno kombinacijo znanja ter čiste sreče. Glavni mentalni preboj je doživel med buljenjem v nek slap, ko ga je z macolo udarila po učeni buči naslednja misel: kaj, ko bi oba igralca štartala s precej različnih izhodišč? Če bi izhodišče – v tem primeru kupček igralnih kart – pred bitko pripravil vsak zase in bi imel pri tem na izbiro maltene neskončno različnih kart, od katerih bi bila vsaka nekaj samosvojega? To bi bila igra, v katero bi bil koncept neprestanih sprememb zarit tako globoko, da bi postal nič manj kot njena srž. Torej igra, ki bi ji kraljevala koncepta neskončnih možnosti in nenehne osvežitve. Bila bi to domena čiste domišljije, ki bi nagrajevala inteligenco, intuicijo, zvitost, strategijo in ustvarjalnost. Enotno rečeno: titanski svetilnik za mentalne atlete atomskega veka. Magic je epska igra za epske ljudi. Brez debate.

***Se pravi, da je po svetu tole tko še kar popularno?***

Jup. Veliko vlogo pri tem je sredi devetdesetih odigrala vzpostavitev profesionalnega nivoja s turnirji širom sveta (itak so karte prevedene v ogromno jezikov, med katerimi seveda ni našega starega kljuseta). Ta je s fenomenalnimi denarnimi nagradami iz najboljših igralcev ustvarjal za povprečnega geeka napol mitološka bitja, ki so jim hoteli biti vsi podobni. Tvrdka Wizards of the Coast, s katero je Richard Garfield leta 1993 združil ustvarjalne moči, je začela tako, da je družinski kombi nabasala s kartami in se zapeljala po igračkarskih špelunkah Zahodne obale. Redkokdo ve, da je bil Magic sprva zamišljen kot poceni in hiter ubijalec časa med posameznimi rundami turnirjev Dungeon & Dragons. Toda hitro se je začel prodajati za med. Prvih deset milijonov kart, ki so jih natisnili, naj bi trajalo celo leto, a so jih razgrabili v šestih tednih. Wizardi so na začetku devetdesetih v prvega pol leta vknjižili dva milijona dolarjev prihodkov, v drugem letu pos-

● Igranje po internetu ima sicer številne prednosti, a jih vseeno ni čez turnirske mano a mano razpaljotke, kjer vidiš bolečino na sovragovem potetanem licu.

B.F.M. (Big Furry Monster)
Dumb Ass
Gerrard

Zafrkantski ediciji Unglued in Unhinged sta sceni vbrizgali za par cepelinov smejalnega plina. Vrhunsko stiliziran humor je še ena od vrlin Wizardov. Društva slovenskih gejev ne bodo mogla brez štirih primerkov City of Ass! Četrta karta je iz posebne serije Vanguard, ki jo tvorijo junaki, ki vplivajo na začetno število pik in kart ter še na kaj.

lovanja 57, do 1995. pa so jih vlekli nič manj kot 127 na leto. V zadnjem času je Magic sicer zabeležil znaten padec, a Wizardi ne nameravajo izobesiti bele zastave. Težko je pač biti desetletje na vrhu in se ne vsaj ustaviti v pit stopu.

***Slikice so res res lepe.***

O estetiki pri Magicu res ne more biti dvoma. Wizardi so vedno najemali vrhunske umetnike, ki so se svojega poslanstva po vrsti lotevali, kot da ne bi šlo za denar. Ako damo na kup vse dosežke, ki so kdaj krasili Magicovski karton, bomo najbrž dobili najimpozantnejšo knjižnico fantazijske ilustracije za dvesto let nazaj in še sto let naprej. Prav neverjetno je, kako stilsko popolne so številne od teh krasot, kako filigransko natančne! Zadnje tedne se recimo zadevam s tem, da si jih dolpotegujem za vsak dan drugačno ozadje, nakar vsake toliko kar malo bolščim vanje. Najboljši spletni naslov za to je *www.wizards.com/default.asp?x=mtgcom/wpotwarchive.*

***A pa je Magic edina tovrstna igra?***

Kje pa. Obstaja jih malo morje, celo pri nas se najde kakšna. Lord of the Rings, Star Wars, Marvel in prav te mesece na novo splavljeni World of Warcraft so le vrh ledene gore. A povsod velja kruto pravilo: tudi v tujini, kaj šele v liliputanskem gnojišču, kot je Slovenija, je vse, kar ni res najbolj tsunamijski trend, fragmentirano do nesmisla. Vedno, ko se izda kakšen nov, spektakularen TCG, tri tedne gledaš par mulčkov, kako skačejo okoli in promovirajo svojo novo obsesijico, nakar počasi, a neizogibno izumrejo. Vedno. Tista zaprisežena Legends of the Nine Rings pri nas bosta do bridke smrti hropla, kako je to daleč najboljša kvartopirščina evar. A kaj ti bo še tako džazen koncept, če nimaš soigralcev? Izjema je Yu-Gi-Oh, Magic za dojenčke, ki ima pri nas v zadnjem času celo boljšo turnirsko sceno kot MTG in sploh ni slaba igra. Če si dojenček. Če si dec, pa je lahko izbira samo ena.

***Kolk bi šlo pa za tak špas kej keša?***

Odvisno. Če se boš zadeve lotil na resen, kompetitiven način, boš na začetku moral noter vreči ogromno zlatih palic – za karte, prijavnine, potne stroške in to. Reciva par sto jurjev. Ampak čeprav velja Magic za drag šport, kjer je treba kar naprej nekaj dokupovati, ti nudi solidne sprotne fiskalne opcije. Od tebe je odvisno, ali jih boš znal izkoristiti. Jaz sem recimo na začetku vložil nekaj sto jurjev, nakar mi je začelo s trejderskim nategovanjem in pametno odprodajo vse skupaj pritekati nazaj. Danes lahko rečem, da – vštevši trenutno vrednost vseh kart, ki jih imam – nikakor nisem v minusu. Vendar sem pri tem kar orenk gomazel po turnirjih. Če boš bolj nedeljski igralec, zna biti dosti ceneje. Zlasti če ti ne bo pod častjo igrati s proksiji – nadomestki za drage karte, ki jih nimaš. Fantastično deluje naslednji pristop: s po enim izvodom posamezne drage karte greš v fotokopirnico in narediš ustrezno število barvnih laserskih fotokopij. Na A4-format gre fizično po osem kart naenkrat, cena posamezne kopije je manj kot evro. Liste potem razreži ...

***A s škarjami?***

Praviš, da je slovenski šolski sistem v tvojem primeru več kot dosegel svoj namen?

***Kako to misliš?***

Natanko tako. Ja, s škarjami. Reži okrog črnih robov. Izrezane slikice potem (podnje daj naključno pogoste karte – commone, da bodo prave debeline in trdote) flikni v zaščitne ovitke – protektorje in proksiji, ki si jih na ta način dobil, bodo tako lepi, da soigralec na drugi strani mize sploh ne bo opazil, da so proksiji. Najosnovnejša matematika naju nauči, da si za nedeljske potrebe za manj kot štiri evre dobil 32 dragih rarov. To se pa že skoraj splača, kajne, ugled gor ali dol?

***Koliko so pa vredne taprave karte?***

Od 0,000001 evra do par tisoč njih, z občutnim poudarkom na 0,000001 evra. Tistih zares dragih je malo in se igrajo v čudnih starih formatih, s katerimi si na tej točki res ne rabiš siviti te ljubke, samo na robovih že rahlo plešaste glavice. Za najdražje karte v okoljih Type 2 in Extended, ki se tudi pri nas igrata daleč največ, je treba odšteti recimo po 20 EUR za eno, pa tudi te so redke. Commoni so itak skoraj džabe, taktudi večina neobičajnic (uncommonov). Veliko povsem luštnih redkih kart – rarov pa dobiš za po dva do tri evre.

***Hudo! Ti, kaj pa tole ... Imam eno pupiko, ki jo mam še kar rad in to, ampak ona hoče, da z njo preživljam ful več cajta, kot bi mi zares pasalo, ker se z njo res nimam veliko za pogovarjat, in v bistvu sem razmišljal... Kaj pa, če bi to lahko midva počela skupaj? A misliš, da bi bil Magic zanjo? Veš, saj ona ni tak totalen les glede teh reči – lani me je recimo prosila, če ji naložim The Curse of Monkey Island, in je kar noter padla, čeprav je potem na sredini obupala ...***

Ha ha ha – daj, vprašaj me kaj resnega. Čeprav prgišče nad Magicom očaranih žensk dejansko obstaja, je Magic za žlahtno moško družbo, pupiko pa raje čim prej odmisli in si namesto nje občasno najemi kako poceni cipo, s katero boš imel daleč manj problemov.

***Ampak ...***

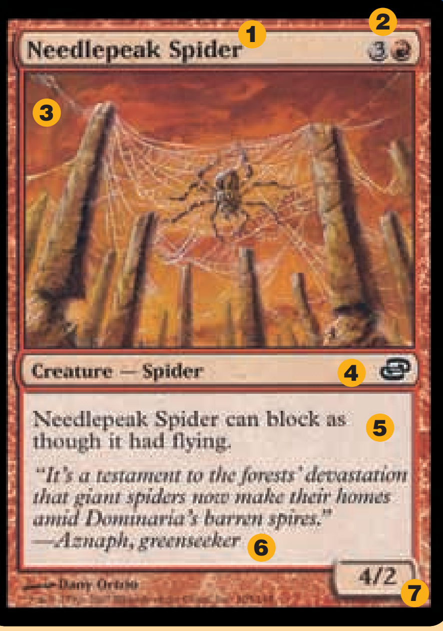
Mlad si še.

***Okej. Pa obstaja pri nas kak ustrezen komjuniti? Kje mi je začeti magično odisejo?***

Obstaja. Par zlatih fantov se – ne vem sicer, zakaj, očitno iz čiste dobrote – trudi s solidnim portalom *www.irts.si*, ki je povsem adekvatna odskočna deska, pa tudi mn3njalnik ima svojo namizniško špajzo. Po svetu imaš pa itak milijardo tovrstnih strani – čeprav je res, da je treba za najboljše, kot so StarCityGames ali Brainburst, plačevati mesečno naročnino. A ko enkrat res padeš noter, ti itak ni več pomoči.

***Ej, ful hvala! Zdajle takoj si grem kupit prvi buster! Zdi se mi, da bi znalo biti to natanko to, kar sem iskal! Poln sem optimizma, da bi mi znala plemenita kartonarska tradicija zapolniti sleherno minutko, ki bi jo sicer izgubil v stalnem obupavanju nad pustim, krutim svetom, kjer je lahko Franc Kangler dejansko župan drugega največjega mesta v državi! Sreča in izpolnitev, vajino ime je od zdaj dalje – Magic!***

<sardoničen, na robovih pa tudi za naprstnik očetovski poklon> Mlad si še, zares. A srce imaš na pravem mestu.


Needlepeak Spider
1
2
3
Creature — Spider
4
Needlepeak Spider can block as though it had flying.
5
"It's a testament to the forests' devastation that giant spiders now make their homes amid Dominaria's barren spires."
—Aznaph, greenseeker
6
4/2
7
Dany Orizio

## PRIMER KARTE

1 - Ime; 2 - Cena v mani, torej cost - ta karta košta eno rdečo in tri katerekoli mane; 3 - Umetniška slika; 4 - Simbol izdaje, v kateri so karto natisnili, katerega zlatost ali srebrnost označuje redkost; 5 - Pomembne lastnosti kreature, predmeta ali čarovnije, ki so lahko bonusi ali malusi; 6 - Spremno besedilo izključno estetske vrednosti - tako imenovan flavor text; 7 - Udarna in obrambna moč - power in toughness. Ta točka. velja samo, če gre za bitje.

Videz kart je šel tekom let skozi nekaj redizajnov, nazadnje v obdobju 8. Edicije / Mirrodina, ko smo se konzervativci žolčno pridušali, da je to 'atentat na Magic'. A smo se vmes navadili in skoraj sploh ne godrnjamo več. Na dober dan, seveda.

# Igra prestolov

Morali bi se vrniti,« je priganjal Gared, ko se je gozd okoli njih začel temniti. »Divježi so mrtvi.«

»Te mrtvi plašijo?« ga je s komaj opaznim nasmeškom vprašal ser Waymar Royce.

Gared ni zagrabil za vabo. Bil je star mož, prek petdeset, in videl je gospodeže, kako so prihajali in odhajali. »Mrtvo je mrtvo,« je rekel. »Z mrtvimi nimamo opravkov.«

»So res mrtvi?« je mehko vprašal Royce. »Kakšne dokaze imamo?«

»Will jih je videl,« je odvrnil Gared. »Če on reče, da so mrtvi, je to zame dovolj dober dokaz.«

Will je vedel, da ga bosta slej ko prej zvlekla v prepir. Želel si je, da bi bilo to raje slej kakor prej. »Mati mi je govorila, da mrtvi pač ne pojejo,« se je vtaknil.

»Moja dojilja je govorila enako, Will,« je odvrnil Royce. »Nikoli ne verjemi ničesar, kar slišiš pri ženskih joških. Celo od mrtvih se lahko česa naučimo.« Njegove besede so preglasno odmevale v somračnem gozdu.

»Dolga ježa je pred nami,« je opomnil Gared. »Osem dni, mogoče devet. In noč se spušča.«

Ser Waymar Royce se je ravnodušno ozrl proti nebu. »Vsak dan se spušča ob približno tem času. Ti v temi pade srce v hlače, Gared?«

Will je opazil napetost okoli Garedovih ust, komajda potlačeno jezo v njegovih očeh pod debelo črno kapuco ogrinjala. Gared je v Nočni straži preživel štirideset let, kot mož in kot deček, in ni bil vajen, da se ga jemlje zlahka. Toda bilo je več kot to. Pod ranjenim ponosom je Will v starcu zaznal še nekaj. Skorajda okusil je lahko živčno napetost, ki se je nevarno približevala strahu.

Will je delil njegovo nelagodje. Na Zidu je bil že štiri leta. Prvič, ko so ga poslali preko, so se v navalu vrnile vse stare zgodbe in drobovje se mu je skrčilo. Pozneje se je temu smejal. Zdaj je bil veteran stotih pohodov in neskončna temna divjina, ki so jo južnjaki imenovali ukleti gozd, ni skrivala nič več strašnega.

Do nocoj. Nocoj je bilo nekaj drugače. Tema je imela neko ostrino, od katere so mu šle dlake pokonci. Jezdili so devet dni, proti severu in severozahodu in spet proti severu, vse dlje od Zidu, trdno na sledi plenilske bande divježev. Vsak dan je bil hujši od dneva pred njim. Danes je bilo najhuje. S severa je vel mrzel veter in v njem so drevesa šelestela kot živa bitja. Ves dan se je Will počutil, kot bi ga nekaj opazovalo, nekaj mrzlega in neizprosnega, kar nima zanj nobene ljubezni. Gared se je počutil enako. Will si ni želel ničesar bolj, kot da bi odločno odjezdil v zavetje Zidu, toda takšnih občutkov ne moreš deliti s svojim poveljnikom.

Še posebej ne s poveljnikom, kakršen je bil ta.

Ser Waymar Royce je bil najmlajši sin starodavne hiše, ki je imela preveč dedičev. Bil je postaven mladenič pri osemnajstih, sivih oči in eleganten, vitek kot nož. V sedlu svojega ogromnega črnega bojnega konja se je vitez vzpenjal nad Willom in Garedom na njunih manjših kljusetih. Nosil je črne usnjene škornje, črne volnene hlače, črne rokavice iz krtovega krzna in sijajen voljan plašč iz bleščeče črne verižnine prek plasti črne volne in parjenega krzna. Ser Waymar je bil zaprisežen brat Nočne straže manj kot pol leta, a nihče ni mogel trditi, da se ni pripravil za svoj poklic. Vsaj kar je zadevalo njegovo garderobo.

Ogrinjalo je bilo njegov največji okras; soboljevinasto, debelo in črno in pregrešno mehko. »Stavim, da je vse ubil sam, kajpak,« je Gared ob vinu pripovedoval v kasarni, »zavil jim je drobcene vratove, naš mogočni vojščak.« Vsi so se smejali.

Težko je prejemati ukaze od moža, ki si se mu nabrgljan režal, je premišljeval Will, ko je tresoč sedel na svojem kljusetu. Gared se je najbrž počuti enako.

»Mormont je rekel, da naj jih izsledimo, in smo jih,« je rekel Gared. »Mrtvi so. Ne bi nam smeli več povzročati preglavic. Težka ježa nas še čaka. To vreme mi ni všeč. Če začne snežiti, se lahko vračamo dva tedna in sneg je najboljše, na kar lahko upamo. Ste že videli ledeni vihar, moj gospod?«

Gospodež ga očitno ni slišal. Preučeval je temneči polmrak na svoj polzdolgočasen, polodsoten način. Will je z vitezom jezdil dovolj dolgo in je razumel, da ga je v takšnem razpoloženju najbolje pustiti pri miru. »Povej mi še enkrat, kaj si videl, Will. Vse podrobnosti. Ničesar ne izpusti.«

Will je bil lovec, preden se je pridružil Nočni straži. No, resnici na ljubo, divji lovec. Mallisterjevi svobodnjaki so ga zalotili sredi dejanja v Mallisterjevih gozdovih, ko je odiral enega od srnjakov, in je dobil na izbiro, da obleče črnino, ali pa izgubi dlan. Nihče se ni skozi gozdove premikal tako tiho kot Will in ni trajalo dolgo, da so črni bratje odkrili njegov dar.

»Tabor je dve milji naprej, čez ta greben, tik ob potoku,« je rekel Will. »Približal sem se, kolikor sem si upal. Osem jih je, moških in žensk. Otrok nisem opazil. Ob skalo so postavili lopo. Sneg jo je do zdaj že dodobra prekril, a še vedno sem jo razpoznal. Ogenj ni gorel, a ognjišče je bilo jasno kot dan. Nihče se ni premaknil. Dolgo sem jih opazoval. Noben živ človek ne leži tako pri miru.«

»Si videl kaj krvi?«

»No, ne,« je priznal Will.

»Si videl kaj orožja?«

»Nekaj mečev, malo lokov. Eden je imel sekiro. Težka, z dvema glavama, neusmiljen kos železa. Bila je na tleh poleg njega, tik ob njegovi roki.«

»Si si zapomnil položaj teles?«

Will je skomignil. »Par jih je sedelo naslonjenih ob skalo. Večina na tleh. Kot bi padli.«

»Ali spali,« je namignil Royce.

»Padli,« je vztrajal Will. »Na železnu je bila ženska, na pol skrita med vejami. Opazovalka.« Tanko se je nasmehnil. »Poskrbel sem, da me ni opazila. Ko sem se približal, sem videl, da se tudi ona ne premika.« Zdrznil se je proti svoji volji.

»Te zebe?« je vprašal Royce.

»Malo,« je zamrmral Will. »Veter, moj guspod.«

Mladi vitez se je obrnil nazaj k osivelemu oborožencu. Zmrznjeni listi so šepetaje padali mimo njih in Roycev bojni konj se je nemirno premikal. »Kaj misliš, da bi lahko ubilo te ljudi, Gared?« je brezbrižno vprašal ser Waymar. Popravil si je naborek svojega dolgega soboljevinastega ogrinjala.

»Mraz je bil,« je rekel Gared z neomajno gotovostjo. »Zadnjo zimo sem videl ljudi zmrzniti, in eno prej, ko sem bil še na pol otrok. Vsi govorijo o štiridesetih čevljih snega in ledenem vetru, ki zavijajoče potegne s severa, toda pravi sovražnik je mraz. Prikrade se ti za hrbet tiše kot Will in najprej drgetaš in šklepetaš z zobmi in cepetaš z nogami in sanjariš o kuhanem vinu in prijetnem toplem ognju. Pa peče, kajpak. Nič ne peče tako kot mraz. A ne za dolgo. Kmalu ti zleze pod kožo in te začne polniti in čez nekaj časa nimaš več moči, da bi se mu upiral. Laže se je usesti ali zaspati. Pravijo, da proti koncu ne čutiš nobene bolečine. Najprej postaneš šibek in zaspan in vse začne medleti, nato pa je, kot bi se potopil v morje toplega mleka. Nekako spokojno.«

»Kakšen dar govora, Gared,« je pripomnil ser Waymar. »Nisem si mislil, da imaš to v sebi.«

»Tudi mraz sem imel v sebi, gospodež.« Gared si je snel kapuco, da si je ser Waymar na dolgo in dobro ogledal štrclja, kjer je nekoč imel ušesa. »Dva uhlja, trije prsti na nogah in mezinec leve roke. Poceni sem jo odnesel. Mojega brata smo našli zmrznjenega na straži z nasmehom na licu.«

Ser Waymar je skomignil. »Topleje bi se moral obleči, Gared.«

Gared je ostro premeril gospodeža, brazgotine okoli ušesnih odprtin, kjer mu je moister Aemon odrezal ušesa, pa so pordele od jeze. »Bomo videli, kako toplo se lahko oblečete, ko pride zima.« Nataknil si je kapuco. Sključil se je nad kljusetom, tih in čemeren.

»Če Gared pravi, da je bil mraz –« je začel Will.

»Te je pretekli teden doletela kakšna straža, Will?«

»Da, moj guspod.« Ni minil teden, da ga ne bi doletelo ducat prekletih straž. Le na kaj je napeljeval?

»In kakšen je bil Zid?«

»Solzil se je,« je mrščeče rekel Will. Zdaj, ko je gospodež to poudaril, mu je postalo jasno. »Niso mogli zmrzniti. Ne, če se je Zid solzil. Ni bilo dovolj mrzlo.«

Royce je prikimal. »Bister dečko. V preteklem tednu smo imeli nekaj blažjih zmrzali in tu pa tam kratek snežni metež, zagotovo pa ne dovolj ostrega mraza, da bi ubil osem odraslih ljudi. Ne pozabi, ljudi odetih v krzno in usnje, z zavetiščem na dosegu rok in vsem potrebnim za kurjenje ognja.« Vitez se je naduto nasmehnil. »Will, odpelji nas tja. Sam bi rad videl te mrtvece.«

In nato se ni dalo storiti nič več. Ukaz je bil dan in čast ju je vezala k poslušnosti.

Will je jezdil prvi na dlakastem kljusetu, ki je previdno stopalo skozi podrast. Prejšnjo noč je zapadel prhek sneg in tik pod njegovo skorjo so ležali kamni, korenine in skrite mlakuže, ki so čakale na lahkomiselne in neoprezne. Za njim je šel ser Waymar Royce na mogočnem vrancu, ki je nepotrpežljivo prhal. Bojni konj ni bil primeren jahanec za izvidniške pohode, a poskusite to dopovedati gospodežu. Gared je zaključeval kolono. Oboroženec si je med ježo mrmral v brk.

Polmrak se je stemnil. Brezoblačno nebo je postalo temnovijoličasto, barve stare modrice, in je nato počasi potemnelo. Začele so se prižigati zvezde. Vzšel je polmesec. Will je bil hvaležen za svetlobo.

»Zagotovo lahko pospešimo korak,« je rekel Royce, ko je mesec vzšel do konca.

»Ne s tem konjem,« je rekel Will. Zaradi strahu je postal predrzen. »Mogoče bi moj gospod rad vodil pot?«

Ser Waymar Royce ni blagovolil odgovoriti.

Nekje daleč v gozdu je zatulil volk.

Will je povedel svoje kljuse pod starodaven grčat železen in razjahal.

»Zakaj se ustavljaš?« ga je vprašal ser Waymar.

»Bolje, da ostanek poti prepešačimo, moj guspod. Tik za tem grebenom je.«

Royce je za trenutek postal in se zamišljenega obraza zazrl v daljavo. Mrzel veter je šepetal skozi krošnje. Mogočno soboljevinasto ogrinjalo se je za njim premikalo kot nekaj na pol živega.

»Tu je nekaj narobe,« je zamrmral Gared.

Mladi vitez mu je namenil prezirljiv nasmeh. »Res?«

»Mar ne čutite?« je vprašal Gared. »Prisluhnite temi.«

Will je začutil. Štiri leta v Nočni straži in še nikoli ga ni bilo tako strah. Kaj je bilo to?

»Veter. Listje šušti. Volk. Ob katerem zvoku ti pade srce v hlače, Gared?« Ko mu Gared ni odgovoril, je Royce elegantno zdrsnil iz sedla. Varno je privezal bojnega konja ob nizko vejo, daleč stran od drugih konj, in potegnil dolgi meč iz nožnice. Na ročaju so se svetlikali dragulji in mesečina je odsevala vzdolž bleščečega jekla. Bil je odlično orožje, grajskega kova in po videzu sodeč čisto nov. Will je dvomil, da ga je že kdaj zavihtel v jezi.

»Drevesa tukaj pritiskajo skupaj,« je opozoril Will. »S tem mečem se boste zapletli, moj guspod. Nož bo boljši.«

»Če bom potreboval poduk, bom prosil zanj,« je rekel mladi gospod. »Gared, počakaj tukaj. Čuvaj konje.«

Gared je razjahal. »Ogenj potrebujemo. Bom jaz poskrbel zanj.«

»Kako velik tepec si, starina? Če so v tem gozdu sovražniki, je ogenj zadnja stvar, ki si je želimo.«

»Imamo sovražnike, ki jih bo ogenj odgnal,« je odvrnil Gared. »Medvedje in krvovolki in … in druge reči …«

Ser Waymar je usta razpotegnil v trdno črto: »Brez ognja.«

Garedu je kapuca zasenčila obraz, toda Will je opazil neizprosen blesk v njegovih očeh, ko je strmel v viteza. Za trenutek se je ustrašil, da bo starec prijel za meč. Bil je kratka, grda reč, ročaj je imel razbarvan od potu, rob razbrazdan od močne rabe, a Will ne bi stavil niti železnega krajcarja na gospodeževo življenje, če bi ga Gared potegnil iz nožnice.

Končno je Gared povesil pogled. »Brez ognja,« je potihem zamrmral.

Royce je to razumel, kot da se mu je uklonil, in se je obrnil stran. »Vodi,« je rekel Willu.

Will jima je utrl pot skozi goščavo, nato pa se je začel vzpenjati do nizkega grebena, kjer je prej pod stražnom našel svojo razgledno točko. Pod tanko skorjo snega so bila tla vlažna in blatna, spolzka podlaga s kamni in skritimi koreninami, ob katere se lahko spotakneš. Will med vzpenjanjem ni povzročal nobenega šuma. Za sabo je slišal mehko kovinsko švistenje gospodeževe verižne srajce, šelestenje listov in mrmrajoče kletvice, ko so stegujoče veje grabile po njegovem meču in se zapletale v njegovo krasno soboljevinasto ogrinjalo.

Veliki stražen je bil točno tam na vrhu grebena, kjer je Will vedel, da bo, z najnižjimi vejami le čevelj od tal. Will se je s trebuhom v snegu in blatu splazil podenj in se ozrl po prazni čistini pod njim.

Srce se mu je ustavilo v prsih. Za trenutek si ni upal dihati. Mesečina je sijala na jaso, na pepel ognjišča, zasneženo lopo, veliko skalo, napol zamrznjeni potoček. Vse je bilo tako kot pred nekaj urami.

Izginili so. Vsa trupla so izginila.

»Zabogove!« je zaslišal za sabo. Meč je zarezal v vejo, ko je ser Waymar Royce dosegel greben. Stal je ob stražnu z mečem v roki, za njim je v sunkih vetra plapolalo ogrinjalo; vzvišen obris na zvezdnem nebu, ki ga ni bilo moč spregledati.

»K tlom!« je živčno zašepetal Will. »Nekaj ni v redu.«

Royce se ni premaknil. Ozrl se je proti prazni jasi in se zasmejal: »Tvoji mrtveci so očitno preselili tabor, Will.«

Willa je izdal glas. Iskal je besede, ki jih ni bilo od nikoder. To ni bilo mogoče. S pogledom je podolgem in počez prečesal zapuščeni tabor in se ustavil na sekiri. Ogromna bojna sekira z dvema reziloma je še vedno nedotaknjena ležala, kjer jo je nazadnje videl. Dragoceno orožje …

»Na noge, Will,« je ukazal ser Waymar. »Tu ni nikogar. Ne boš se skrival pod grmom.«

Will ga je obotavljivo ubogal.

Ser Waymar ga je premeril z odkritim neodobravanjem. »Ne kanim se vrniti v grad Črnina z neuspehom na svojem prvem izvidniškem pohodu. Našli bomo te ljudi.« Ozrl se je naokoli. »Na drevo. Brez obotavljanja. Išči ogenj.«

Will se je brez besed obrnil. Ni se splačalo prepirati. Veter se je okrepil. Rezal je naravnost skozenj. Šel je k sivozelenemu drevesu, ki se je bočilo nad njim, in začel plezati. Kmalu so se mu roke lepile od smole in izgubil se je med iglicami. Strah mu je polnil želodec kot obrok, ki ga ni mogel prebaviti. Zašepetal je molitev brezimnim bogovom gozda in izvlekel bodalo iz toka. Dal ga je med zobe, da bi imel obe roki prosti za plezanje. Okus hladnega železa v ustih ga je pomirjal.

Globoko spodaj je nenadoma zaklical gospodež: »Kdo gre?« Will je v pozivu zaznal negotovost. Nehal je plezati; prisluhnil je; opazoval. Gozd je odgovoril: šelestenje listja, ledeno šumenje potoka, oddaljeno ukanje snežne sove.

Oni so bili neslišni.

Will je s kotičkom očesa opazil premikanje. Blede postave so drsele skozi gozd. Obrnil je glavo, bežno zaznal belo senco v temi. In že je ni bilo več. Veje so se lahno premikale v vetru in praskale druga drugo z lesenimi prsti. Will je odprl usta, da bi zavpil v svarilo, a besede so mu zamrznile v grlu. Mogoče se je motil. Mogoče je bila samo ptica, odsev na snegu, ukana mesečine. Kaj je sploh videl?

»Will, kje si?« je od spodaj zavpil ser Waymar. »Vidiš kaj?« Obračal se je v počasnem krogu, nenadoma pazljiv, z mečem v roki. Moral jih je čutiti, kot jih je začutil Will. Nič ni bilo videti. »Odgovori mi! Zakaj je tako mrzlo?«

Res je bilo mrzlo. Will se je drgetajoče še bolj čvrsto oklenil drevesa. Obraz je močno pritisnil ob deblo stražna. Na licu je čutil sladek, lepljiv drevesni sok.

Iz temine gozda se je izluščila senca. Ustavila se je pred Roycem. Visoka je bila ter suha in trda kot stare kosti, z mesom, bledim kot mleko. Videti je bilo, kot da njen oklep spreminja barve, ko se je premikala; tu je bil bel kot novo zapadli sneg, tam črn kot senca, poln temnih sivozelenih lis dreves. Z vsakim korakom so se vzorci pretakali kot mesečina na vodi.

Will je slišal, kako je ser Waymar Royce dolgo sikajoče izdihnil. »Ostani, kjer si,« je opozoril gospodež. Glas se mu je lomil kot dečku. Vrgel si je dolgo soboljevinasto ogrinjalo čez ramo, da bi se lažje boril, in z obema rokama prijel meč. Veter je pojenjal. Bilo je zelo mrzlo.

Oni je drsel naprej na tihih nogah. V roki je držal meč, kakršnega Will še ni videl. V kovanju tega rezila ni bila uporabljena nobena človeška kovina. V mesečini je bil živ, prosojen, luska kristala, tako tanka, da je skorajda izginil, ko si ga pogledal s strani. Stvar je imela šibak moder lesk, fantomsko svetlobo, ki se je poigravala po robovih, in Will je nekako slutil, da je ostrejša od vsake britve.

Ser Waymar ga je sprejel pogumno. »Potem pa zapleši z mano.« Izzivalno je dvignil meč nad glavo. Roke so mu drhtele od njegove teže, ali pa mogoče od mraza. Toda v tem trenutku, je pomislil Will, ni bil več deček, ampak mož Nočne straže.

Oni se je ustavil. Will je videl njegove oči; modre, globlje in modrejše kot katerekoli človeške oči, njihova modrina je plamtela kot led. Osredotočile so se na meč, ki je drhtel v višini, opazovale mesečino, ki je hladna odsevala vzdolž kovine. Za srčni utrip si je drznil upati.

Tiho sta se prikradla iz senc, dvojčka prvemu. Trije … štirje … pet … ser Waymar je mogoče začutil mraz, ki je prišel z njimi, toda ni jih videl, ni jih slišal. Will bi ga moral opozoriti. To je bila njegova dolžnost. In njegova smrt, če bi to storil. Zadrgetal je, objel drevo ter še naprej molčal.

Bledi meč je zadrgetal skozi zrak.

Ser Waymar ga je pričakal z jeklom. Ko sta se rezili srečali, ni bilo zvenenja kovine ob kovino; samo visok, tanek zvok na robu slišnosti, kot bi žival vreščala od bolečine. Royce je zaustavil drugi zamah in tretjega, nato se je umaknil za korak. Še ena ploha udarcev in znova se je umaknil.

Za njim, na levi, na desni, povsod okrog njega so opazovalci potrpežljivo stali, brez obrazov, neslišni, skoraj povsem nevidni v gozdu zaradi spreminjajočih se vzorcev na prefinjenih oklepih. A ni se zdelo, da bi se hoteli vmešati.

Znova in znova sta se meča kresala, dokler si ni Will želel zatisniti ušes zaradi mučnega naricanja njunih orožij. Ser Waymar je bil zdaj zasopel od truda in v mesečini se mu je sapa spreminjala v paro. Njegovo rezilo je bilo belo od zmrzali; na rezilu Onega je plesala bledomodra svetloba.

Nato je Royce za trenutek prepozno prestregel udarec. Bledi meč je zagrizel skozi verižno srajco pod njegovo roko. Mladi gospod je zavpil od bolečine. Med železnimi obroči je na dan privrela kri. Na mrazu se je iz nje kadilo in kapljice so se zdele rdeče kot ogenj, kjer so se dotaknile snega. Ser Waymar si je s prsti pogladil stran. Ko je odmaknil krzneno rokavico, je bila prepojena z rdečo.

Oni je rekel nekaj v jeziku, ki ga Will ni poznal; njegov glas je zvenel kot lomljenje ledu na zimskem jezeru in besede so bile posmehljive.

Ser Waymar se je razjaril. »Za Roberta!« je zavpil in se renče pognal naprej, oberoč je dvignil z ivjem prekrit meč in ga bočno zavihtel v ploskem udarcu z vso svojo težo za njim. Oni ga je prestregel skorajda lenobno.

Ko sta se rezili dotaknili, se je jeklo razletelo.

Krik je odmeval skozi gozdno noč in meč se je raztreščil na stotine krhkih koscev, ki so se razpršili kot dež igel. Royce je s krikom padel na kolena in si zakril oči. Med njegovimi prsti je lila kri.

Opazovalci so se skupaj približali, kot bi jim nekdo dal znak. Meči so se dvigali in padali, vse v smrtni tišini. Bilo je mesarsko klanje. Bleda rezila so rezala skozi verižno srajco, kot bi bila iz svile. Will je zamižal. Globoko pod sabo je zaslišal njihove glasove v smehu, ostrem kot ledene sveče.

Precej časa je preteklo, da je zbral pogum in znova odprl oči. Greben pod njim je bil prazen.

Čakal je na drevesu, komaj da si je upal dihati, ko se je mesec počasi plazil čez črno nebo. S krči v mišicah in prsti, otrplimi od mraza, je končno splezal dol.

Roycevo truplo je ležalo z obrazom v snegu in eno roko iztegnjeno. Debelo soboljevinasto ogrinjalo je bilo razparano na ducat mestih. Ko je tako mrtvo ležal, si videl, kako mlad je bil. Deček.

Kar je ostalo od meča, je našel nekaj čevljev proč, konica je bila razklana in zverižena kot drevo, v katerega je udarila strela. Will je pokleknil, se oprezno ozrl in ga pograbil. Zlomljeni meč bo njegov dokaz. Gared bo iz njega znal potegniti kak zaključek, če ne on, pa zagotovo tisti stari medved Mormont ali moister Aemon. Bo Gared še čakal pri konjih? Pohiteti mora.

Will se je dvignil. Nad njim je stal ser Waymar Royce.

Njegova elegantna oprava je bila razcapana, obraz iznakažen. Drobec njegovega meča mu je prebodel slepo belo zenico levega očesa.

Desno oko je imel odprto. Zenica je modro plamtela. Videla je.

Zlomljeni meč je padel iz otrplih prstov. Will je zamižal in molil. Dolge, elegantne roke so ga podrgnile po licu, nato pa so se mu sklenile okoli vratu. Bile so orokavičene z najboljšim krtovim krznom in lepljive od krvi, a dotik je bil ledeno mrzel.

***George R. R. Martin***

*(Pravkar ste prebrali prolog v slovenski prevod fantazijske povesti Igra prestolov našega novega pisca Georga R. R. Martina, ki koncem februarja izide pri Mladinski knjigi. Naprodaj je v vseh knjigarnah, ki dajo kaj nase, in jo hudo priporočamo. Kupite jo, sicer pridejo po vas divježi in Oni.)*

**Georga bi se najbrž ustrašili, če bi ga srečali v temni ulici. Ali na all-you-can-eat pojedini.**

# Tisti drugi R.R.

**Koncem meseca na police slovenskih trgovin in knjižnic naposled prihaja slovenski prevod A Game of Thrones, prvega dela najpomembnejše serije sodobne fantazijske literature. Dotičnega bi Sneti najprej priporočil vsakomur, ki ga zanima resna, dobra fantazija.**

**Na mn3njalniku je črka R sinonim za tova, em, retarda, in R. R. bi po tej logiki pomenil nekoga, ki je butec & butec. A to domnevo je že petdeset let tega sesul prvi R. R.. O kom li govorim? Jasno, o Johnu Ronaldu Reuelu Tolkienu, avtorju Gospodarja Prstanov, ki vam ga ni treba posebej predstavljati. (Če ni tako, čitate napačen svitek pergamenta. Pojdite kupit kako dolgočasno hardversko revijo, ki ne zahteva ne duše, ne literarnega znanja.) Drugi R. R. je pak George Raymond Richard Martin, vobči rulji manj znan od profesorskega predhodnika, a zato kot pisec niza Pesem ledu in ognja za fantazijsko literaturo skorajda nič manj pomemben.**

Telesna razlika med tema velikanoma tovrstnih skupkov črk ne bi mogla biti večja. Britanec Tolkien je bil slok, belolas, v nobel gvant odet profesor – Američan Martin je zajeten, čupat, bradat možak, ki ne more brez avtomehanične majice ter kape. Tolkien je živel od čaja, sušenih koscev hagisa in zdravilne zeli – Martin je videti, kot da za dopoldanski prigrizek otisne kotel golaža in za kosilo rine čekane v vepra, stisnjenega med hlebca kruha. In, heh, Tolkien je mrtev – Martin je živ. A pomembno je, da imata sive celice naravnane podobno. Tolkien je bil najbolj srečen, ko je lahko ždel v kučici, puhal pipo in škrabal, Martin pa takisto uživa, če ga pri ustvarjanju na njegovem domu v Santa Feju pustijo pri miru. Raje kot zvedavim novinarjem se posveča knjigam, zbira srednjeveške miniature in lovi vepre. Ker je teh v Novi Mehiki po eni od njegovih popoldanskih lakot zmanjkalo, se bavi zlasti s prvima aktivnostima.

## Fantazijica?

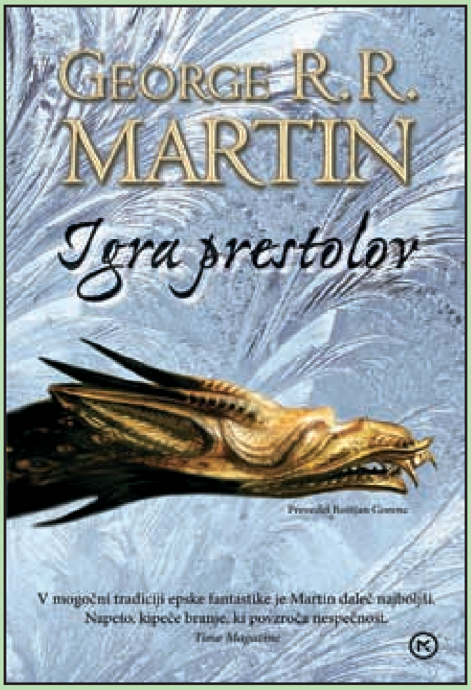
Na račun Martinove neotesane zunanjosti bi lahko razdrl še marsikako zlobno, a bi izpadel R. Človek ni maneken, toda videz nima zveze s kakovostjo napisanega. Če bi jo imel, bi George, rojen 1948., sijal kot Apolon. Škrabateljsko kariero je delal že pred Pesmijo: za črtico A Song for Lya je dvaintrideset let tega prejel nagrado hugo, romaneskno prepoznavnost pa so mu prinesle knjige Dying of the Light (1977), Windhaven (1981) ter Fevre Dream (1982). Razgibanost je velika, kajti prva je ZF, druga emancipacijska fantazija in tretja se bavi z vampirji.

Nakar je 1996. izšla Igra prestolov.

Obsežna povest se dogaja v izmišljenem srednjeveškem svetu, katerega središče je celina Westeros. Leta meri nekako toliko kot Južna Amerika, na njej pa v miru, vojni ali nekje vmes sobiva evropsko obarvanih Sedem kraljestev pod nadzorom prav toliko velikaških hiš. Ozadna zgodovina pripoveduje o tem, kako jih je masakratorsko združil Aegon the Conqueror, nakar so slabih tristo let kasneje njegovo hišo de-

## SERIALNOST IN SERIOZNOST SERIJSKO

Igra prestolov je kajpak šele prvi del celotnega niza Pesem ledu in ognja. Vsa saga naj bi obsegala sedem delov, do zdaj jih je izšlo pet. Se pa mnogi med nami resno bojijo, da bo Martin podlegel holesterolu, preden bo zmogel udejanjiti vso serijo, saj je perfekcionist. A Game of Thrones je izšla 1996., naslednja dela 1998. in 2000., četrti pa je nastajal kar pet dvanajstmesečij, s tem, da je Martin zavrgel leto dela, ker z njim ni bil zadovoljen. A Dance with Dragons, naslednji kos, naj bi bil na voljo letos. Kar se slovenskega trga tiče, Mladinska knjiga pravi, da imajo prevode naslednjih knjig že v načrtu in da jih lahko prepreči le zelo slaba prodaja Igre prestolov. Že zato jih lahko podprete. Ne da bi pleteničil in izdajal detajle, se v A Clash of Kings (1998) vojna za prestol zaplete, z več poudarka na velikih bitkah, dočim najobsežnejši, tretji del, A Storm of Swords (2000), pozornost enakomerno razporedi med splošen pogled ter usode posameznikov, tako starih kot na novo vpeljanih. Kaj vse se zgodi – čista norišnica, vam rečem. Četrti del, A Feast for Crows (2005), ki smo ga redni bralci čakali mučnih pet let, nato obravnava relativno zatišje po gromovitih obračunih. Je nabolj počasen in zamotan, vendar so tisti, ki ga ne cenijo, zgrešili poanto: bistvo A Song of Ice and Fire ne tiči v vojaških operacijah in oddrobljenih udih, marveč v razkrivanju človeške nravi. Česar je tod obilo.


GEORGE R.R. MARTIN
Igra prestolov
Prevedel Boštjan Gorenc
V mogočni tradiciji epske fantastike je Martin daleč najboljši. Napeto, kipeče branje, ki povzroča nespečnost.
Time Magazine

**Taka bo slovenska naslovnica bukve. Vsled obsežnosti in teže boste z njo lahko klali manjšo živad.**

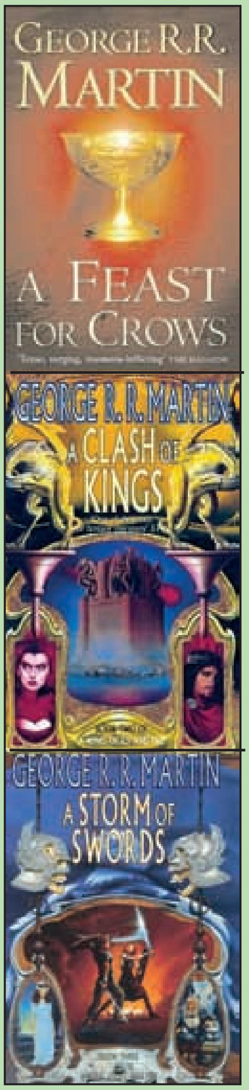
molirali potomci zavojevancev. Povest se začne dodatnih petnajst let kasneje, ko med zmagovalci potekajo boji za Aegonov Železni prestol. Toda medtem ko se gospoda prička, na vzhodu skušata (pre)živeti zadnja prestolonaslednika, na daljnem severu celine, ki ga od 'civiliziranih' delov loči impozanten zid, pa se prebuja Nekaj ...

Že čutite orjaškost prostora, epsko veličino spopadov za krono, zabodljaje iz teme? No, to je približno tako, kot bi v nosnice dobili odmev vonja pečenega vepra, nakar bi ga v vsej gloriji fasali na krožnik. Da Igra prestolov tudi tehta približno toliko, kot bi čekanasto prase, ni čudno, saj vsebuje obilo raznolikega dogajanja. Svet tvorijo tri veleceline, natančno je razdelana zgodovina hiš, od družinskih dreves prek heraldike do izročilnih orožij, za podanike se daje več religij, pozornost je posvečena naravnim značilnostim, utrdbam, mestom, orožjem, teoriji bojevanja mano a mano, vojaški strategiji. V tem pogledu je Martin kljub odsotnosti podrobne zgodovine tipa Silmarillion naklepal mojstrovino, saj je svet kompleksen, živ, pisan in verjeten.

A čeprav se ob podrobni alternativni deželi zdi, da je Igra prestolov tipična fantazija, nič ni dlje od resnice. Od začetniškega tolkienovsko-D&Djevskega šodra jo najprvo deli zverziran, odrasel, jasen slog zrelega pisca, ki Word vihti tako, da se ti pokonci na telesu postavi sleherna dlaka. Nekaj posebnega je v tem, kako Martin plete besede, kako se upira klišejem, kako seka lastnospletene gordijske vozle. (Za občutek sloga si preberite tomesečno štorijo, ki jo tvori prolog v A Game of Thrones.) Zraven komaj še razumljivega Gena Wolfa, nakladancije Roberta Jordana in tipskih bojevalniških sag tisočerih inferiornežev je Igra delo izredne pisunske kakovosti. Novodobni R.R. odpika jamrarijo, filozofiranje, romantiko, moraliziranje in otročje sekljanje ter v kuti dvornega kronista logično, osorno in jedko popisuje svet, kjer je človek človeku krvovolk, kjer so viteške igre ter ljubezen futer za množice, te pa so žrtvovane na račun zakulisnih iger za oblast. Človeška nrav se razpostre v vsej veličini ter nizkotnosti, tako da ob nemalo priložnostih obstaneš odprtih ust in ravnokar prebrano prečitaš še enkrat, rekoč, ma neee, ni šans! A kljub temu, da so izdajstva, umori, pokoli in ne prav nežen seks na dnevnem redu, se pripoved usmerja k upanju, da za zimo pride pomlad. Dostikrat se prefrigano dela norca iz klišejev, dočim je še ena odlična lastnost razdeljenost na poglavja, ki delajo mini cliffhangerje in obravnavajo življenjske glavne like. Daenerys, Jaime, Arya, Tyrion, Eddard, Jon, Catelyn – ta imena vam zdaj ne pomenijo nič. Potem vam bodo dosti.

Prav osebam je Martin posvetil ničkoliko dela in v njih tiči dosti razlogov za privlačnost sage. V nasprotju s premnogimi sorodnimi povestmi, kjer so liki klišejski izrezki iz kartona, imaš v Igri prestolov dejansko občutek, da gre za resnične ljudi. Predstavljeni so tako plastično in življenjsko, da prav nič ne dvomiš v njih obstoj, vsak odraža svoja leta, osebnost in izkušnje ter ti je (ne)simpatičen glede na tvoje stanje v glavi. Nič čudnega ni, če se pri geekovskih šestnajstih najbolj poistovetiš s pankrtom Jonom in njegovim bojem za sprejetje ter nesrečno mater Catelyn docela prezreš, nakar dobiš otroka in v njej odkriješ neslutene globine. V nasprotju z izročilom je tudi lep nabor žensk in čeprav jim manjka nekaj senzibilnosti, niso le moški v drugačnih cotah.

No, levji delež zaslug za čislanje tako pri kritikih kot pri odjemalcih (vsa serija je izredno priljubljena in bo v kratkem dobila animirano serijo, ponudbe za filme i slično pa na Martina itak dežujejo vseskozi) ima edinstvena zasnova. To ni klasična visoka fantazija, kakršno je utemeljil Tolkien, niti ne pripada zakoličenim podzvrstem, kot so sword & sorcery, temačna, junaška, romantična. V srži je historična fantazija, odvijajoča se v paralelnem svetu, ki črpa iz resnične zgodovine in ji nastavlja ogledalo. George R. R. je kot navdušenec nad srednjim vekom in vitezi za osnovo vzel angleški državljanski spopad, znan kot Vojne rož – wars of the roses. Odvijale so se med letoma 1455 in 1485 in jih je tvorilo več krvavih obračunov, v katerih sta se za otoški prestol spopadli predvsem hiši Lancaster in York, obe z vrtnicama v grbu. V Igri prestolov se recimo dve od osrednjih familij imenujeta Lannister in Stark. Prav tako je s tem povezan boj med kraljevimi otroci za nasledstvo, dodani so elementi katarskega križarskega pohoda in številni drugi, večji ali manjši dogodki iz hištorije. Ni naključje, da se Igra bere kot napet zgodovinski roman, za katerega težko verjameš, da teče v izmišljenem svetu. Otipljivega naredi ravno vez z realnostjo, ki jo Martin s fantazijo le zabeli. Čeprav so nadnaravnosti prisotne, jih je za okus. Nič zblaznelih veščev, ki bi čarali fireballe že na drugi strani, nič zmajev, ki bi kurili armade. Ravno toliko je coprnije notri, da delo dobi fantasy-priokus, in še ta dostikrat tvori ozadno tapiserijo.



**Slejkoprej v slovenščini pričakujemo te dele. Bedanc, delat!**

## Knjigičica?

Za impozantnost Igre prestolov v tem sodobnem času bralne invalidnosti resda marsikdo ne bo imel ne časa, ne potrpljenja, ne možganskih sposobnosti. Takisto bo kak infarkt povzročila cena trdoplatnične verzije, ki bo za zdaj edina na razpolago in znaša krepkih 33 evrov. A za ta cekin dobiš temeljno delo sodobne fantazije v solidnem prevodu Boštjana Gorenca aka Strica Bedanca, ki bo v srcih dosti navdušencev nad fantasyjem sedlo naravnost zraven Tolkiena. Hkrati pa bo vseč marsikomu izven običajnega kroga fanov tovrstne literature. Skratka, to povest spremljamo in hvalimo že od nekdaj – zdaj je končno na voljo v slovenščini!

## PREVAJALCA IZLIV

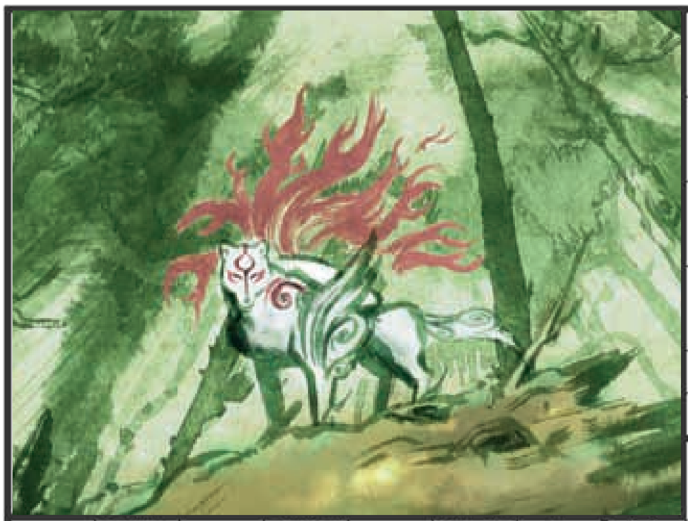
Ko takole strmim v tale neomadeževani zaslon in po lobanji podim misli, da bi spisal, kar me je naprosil Sneti, se mi to zdi skorajda težja naloga kot prevajanje. Dobro, pretiravam, a dejansko je bilo zadevščin toliko, da jih bo težko strniti v odmerjeni kotiček. Pa začnimo pri Homeri, ki prosil reva dni je stare. Mene mraz ni trl kot Ovida v Pontu, je pa povzročal preglavice trem junakom prologa Igre prestolov. In ne samo njim.

Ko me je urednica Ana Ugrinovič pobarala, če bi prevedel nek fantazijski roman, sem si najprej prek rame zadegal čeljust, ki se mi je od presenečenja pobesila do tal kot Laketbradove kocine. Jasno, ni šlo kar za nek roman, temveč za 'teh fantasy', za samega Martinovega Jurija. Ker sage pred tem še nisem prebral, sem pa o njej slišal le visokoleteče hvale, sem se najprej za kak teden zabubil v bralni kotiček in požrl vse tri do tedaj izdane romane. A s tem čitanje ni bilo končano. Poleg serije A Song of Ice and Fire, ki si me je naredila za uslužnega podložnika, sem si izposodil malho bukvic, ki popisujejo srednjeveško življenje, in jih predelal, da sem se vživel v približen zeitgeist ter se seznanil s terminologijo, od orožja do arhitekture. Poleg tovrstnih špehov pa sem prežvečil še nemalo slovarjev. Znanje mi je prišlo še kako prav, saj je bil eden največjih izzivov prevajanja imenovanje flore in favne, ki jih slovenščina še ni poznala, od ponosnih direwolfov do celuloznih sentinelov, s katerimi sem, vsaj upam, opravil spodobno in se slovenskim bralcem ne bodo zatikali v goltih. Tako so prvi postali krvovolki in slednji stražni, pri zmajevih kosteh pa sem se po vzporednici s slonovino odločil za zmajevino. Nato je bilo zabavno tikanje napram vikanju. Kjer angleščina te stvari rešuje z naslavljanjem sogovornika, najsi bo to častni naziv ali osebno ime, slovenščina zahteva vse skupaj izraženo še slovnično. Pri tem vprašanju sem se skušal vživeti v literarne like in njihov odnos do drugih, kadar ta ni bil jasno razviden. Nekateri so stalno vljudni, drugim občasno zavre, medtem ko so tretji ošabni napuhleži.

In za konec še gonoba vsakega prestavljalca fantazijske književnosti: lastna imena. V odločanje, katera prevesti (ter kako) in katerih ne, je šlo ogromno mozganja, čigar poglavitna skrb je bilo ustvariti besedilo, ki se bo bralo tekoče. Upam, da vsled Zimišča ne doživim kakega napada divježev, hehe. In naj vas pomirim: železni prestol ni Ajzentron.

***Boštjan Gorenc aka Stric Bedanc, prevajalec Igre prestolov***

# KRAŽKA



| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | risba KIH | SLUŠNA KOŠČICA V UŠESU | ZAŠČITNI SLOJ BARVE | POŠKODOVANJE TKIVA | HELENA BLAGNE | SL. POP PEVEC (OMAR) | DRŽAVNIK EISENHOWER | NAGEC NA PLAŽI | ROMAN VLADIMIR. BARTOLA |
| | | | | | | | | RAZKROJENE ORGANSKE SNOVI | | | | | | | | |
| | | | | | | | | TOVORNA JADRNICA NA JADRANU | | | | | | | | |
| | | | | | | | | EVROPSKI VELETOK | | | | REVŠČINA<br>OKRAŠENO MEDENO PECIVO | | | | |
| | | | | | | | | PISATELJ ZOLA<br>FOTOGRAF HODALIČ | | | | | | IZTOK MLAKAR<br>MESTO V ITALIJI | | |
| | | | | | | | | ▷ | | | | | | | | |
| avtor JANEZ KORENT | RASTLIN. BOLEZEN ZARADI PARAZITOV | HORMON SREDICE NADLEDVIC | MESTO V RUSIJI OB REKI OKA | SLAST, APETIT | REKA MED KITAJSKO IN RUSIJO | SL. KOŠARKAR V ZDA (PRIMOŽ) | ▽ | | | | | | ŠVIC. PIS. (ARNOLD)<br>KRAJ PRI BENETKAH | | | |
| VSTOPNICA | | | | | | AVSTRIJ. SMUČAR<br>JUNAK 1001 NOČI | | | | IMPRESIJA | | | | | PRISTAŠ OLIGARHIJE | VAŽNA ZAČIMBA |
| UPORABNIK | | | | | | | | | | ETUI, TULEC | IGRALEC RANER | NAVADA, NRAVI | | | | |
| VAMPIRSKI GROF IZ TRANSILVANIJE | | | | | | | | GRŠKA ČRKA<br>PITJE V POŽIRKIH | | | | TREBUŠNA MAŠČOBA<br>ISKALEC | | | | |
| SLED REZILA | | | | PRETEP<br>PRIPRAVA ZA MEŠANJE | | | | | AM. FILM. KOMIK<br>IND. ŽEN. OBLAČILO | | | | | IVAN LEVAR<br>RIM. PODZEMLJE | | |
| DEL VIETNAMA | | | | | STAROGRŠKI UMETNOST. STIL | | | | | | | | | | | OCET |
| NEKD. POSLANEC GOŠNIK | | | | | VAŠTE<br>ULOMLJENI ŠTEVILI | | | | | METRIČNI POUDAREK | ELEMENT HOJE<br>GLASBENIK SANTANA | | | | | |
| OLGA LUNCER | | | VRSTA SALAME<br>GL. MESTO HOKAIDA | | | | | | | | | | TEKOČINA V ŽILAH | | | |
| KONOPLJI PODOBNO VLAKNO | | | | | | EDINI IZVOD, IZVIRNIK | | | | | | | IZDELOVALEC MASLA | HINKO SMREKAR<br>GR. - RIM. STARI VEK | | |
| KLADA ZA SEKANJE DRV | | | | | | LJUBLJANA<br>SL. GLED. IGRALEC (BRANE) | | | STRAH PRED JAVNIM NASTOPOM | | | | | | PISAN NOČNI METULJ | ZIMSKA PADAVINA |
| JOKER | GLOBOKA NEZAVEST | VODA OD POMIVANJA POSODE<br>IMPORT | | | | | | | LES ZA KURJAVO | JUŽNOAM. RAVNINA<br>FR. PISEC (BORIS) | | | | | | |
| KOPICA | | | | LONGORIA<br>STAROCERKVENOSL. ČRKA | | | | DVOJNOST<br>OSNOVNA ENOTA INFORMACIJE | | | | | | | | |
| GAMAŠA | | | | | | | SNOV ZA BAKTERIOL. PREISKAVO<br>JE(Z) | | | | | ŠVED. OP. PEVKA<br>FRANZ KAFKA | | | | |
| TEŽKE SANJE | | | | | ZORANA ZEMLJA | | | | | | ASKET V INDIJI | | | | | |
| DUŠIK | | | | | NASIČEN OGLJIKOVODIK | | | | | | SPODNJI DEL PRAŠIČJE NOGE | | | | | |

Geslo prejšnje kražke je bilo skrajno goveje: MOOZIPAN KRAVA. Razen nekoga, ki je napisal 'ribamigariba', ste se izkazali. Pošljite nam iz slike izhajajočo besedo, napisano na kartonsko glasovnico.

Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči nadljudje:
*Denis Obrul iz Miklavža (Anno 1702),*
*Luka Štokovič iz Ljubljane (Joint Task Force),*
*Klemen Odovič iz Ljubljane (Guild 2).*

**Nagrade:**
različen stuff, katerega konkretnosti naj ostanejo skrite.

Ni skrivnost, da računalničarji povečini nismo najbolj spretni na ljubezenskem področju. Če večino časa preživiš za elektronsko pripravo, gredo socializacijske sposobnosti v maloro, takisto ne pomaga eksponentno širjenje vampa ob nenehnem sedenju. Da bi za Valentinovo vseeno izkusili nekaj romantike, smo v sodelovanju z Logitechom pripravili zelo posebno nagradnico. Nadsrečna zmagovalca bosta prejela vsak svoj komplet Logijevih izdelkov, spretno zasnovan za osvojitev srca vsake tehnologiji naklonjene mladenke (ali, če si leder šerif, mladeniča). V enem sta mišona G3 in G5, kot naročena za dobrikanje z glavostreli v Battlefieldu. Drugega tvorita spletni kamerici quickcam chat, s katerima boste naklonjenost lahko izkazovali med slikovnim kramljanjem. Ob tako lepih darilih rezultati ne uidejo, če le premoreš kanček izrazne spretnosti. Preverjeno!

Naloga je enaka kot vedno: ugotovi pravilne odgovore na pitalice, jih naškrabaj na priloženo dopisnico (saj še veš – penkalo, pot pod noge, nabiralnik?) in jo do 5. marca pošlji na uredništvo.

**Microsoftov visokokakovosten hardver dobijo sledeči ljudaki:**
**Christian Pavuna iz Bleda, Dušan Semen iz Brežic in Matej Žalar iz Ptuja. Juhej.**

**Rešitev je bila ZAŠTEK.**

**1. Kakšno zaznavalo premikanja uporabljajo vrhunske igrarske podgane?**
- **a) optično z LED-diodo**
- **j) optično z laserjem**
- **f) mehansko s kroglico**
- **l) skrivnost je varovana bolj od recepta za kokto!**

**2. Prvi laserski mišon je proizvedel:**
- **g) Microsoft**
- **r) Genius**
- **o) Logitech**
- **v) Razer**

**3. Kako je ime najsodobnejši Logijevi generaciji miši?**
- **t) mouseman**
- **n) g-string**
- **e) MX**
- **š) revolution**

**4. Kdaj je v internet začela oddajati prva spletna kamera, postavljena na univerzi v Cambridgu?**
- **c) leta 1989**
- **b) leta 1990**
- **k) leta 1993**
- **p) leta 1996**

**5. Pred navalom popkulture smo Slovenci dan ljubezni praznovali:**
- **i) 12. marca, ko se ptički ženijo**
- **z) 17. februarja, ko je vse trdo**
- **h) 1. maja, ob pomladni erekciji**
- **u) 10. aprila**

**Sočne nagrade časti:**

Logitech

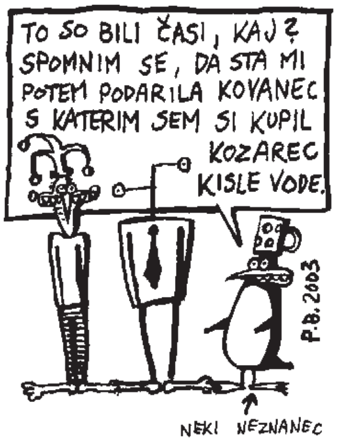
122
Joker
DVD
www.joker.si

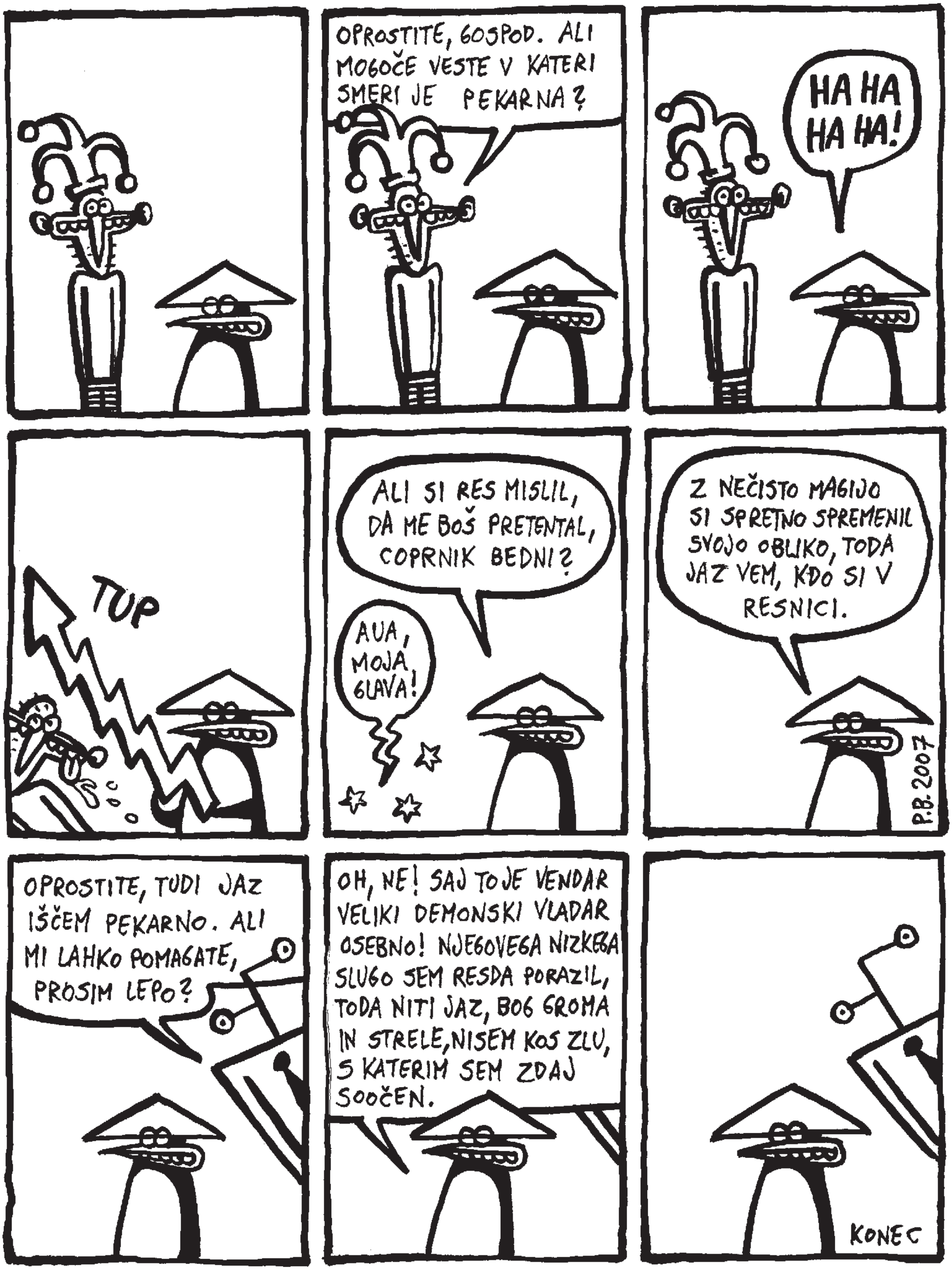
# Modi niso jajca

**V Jokerju sicer nimamo redne rubrike za pokrivanje takih in drugačnih nekomercialnih dodatkov za špile, vseeno pa jim posvečamo ustrezno pozornost. V Jokerju 122 smo jim namenili kar polšesto stran. Naključje je, da smo se ravno ta mesec lotili iste teme, vendar smo članek zaradi prostorske stiske prestavili na marec. A na natlačenki boste vseeno našli enega ali dva. Kakovostni modi res niso jajca in z njimi se življenjska doba marsikatere igre znatno podaljša.**

Tedajšnjo naslovnico je dičila grafika iz nadmočne, kar ene najboljših pretepalk, Soul Caliburja 2. Dvaindevetdeset je bila ocena, zraven pa smo na brzaka priobč ili še hitro zgodovino 3D pretepaških iger. Nadalje smo opisali četrtega Tonyja (85), drugi dodatek za BF1942 (75), ne najbolje uspelo frpjko od avtorjev Fallouta Lionheart (74), nenavadno streljanko Tron 2.0 (76) in Chicken Shoot (70). Slednjega omenjamo zato, ker je bil to prvi Aggressorjev opis. Ja, naš vegetarijanski skrajnež kariere opisovalca ni pričel s tankci, ampak s kurami. How gay is that?! Igričarsko tematiko smo zaokrožili s popisom večigralskih letalskih simulacij in s hrpo oznanil, med katerimi je bil tudi velik predogled internetne Ultime X. Ki ni nikoli izšla. Na žalost pa je izšel n-gage, katerega predogled smo takrat objavili. V njem smo bili še kar prizanesljivi, ventile kritičnosti smo puščali zaprte do naslednjega meseca, ko smo ta neposrečeni onegaj dodobra, a argumentirano sfalusirali.

Železninsko-programski presredek je septembra 2003 vseboval članek o projektorjih, nasvete o obdelavi fotografij in predstavitev programa za DVD-avtoring. Vsekakor teme, vredne ponovne izpostavitve. Zanimiv je bil tudi uvodnjak (najdete ga na stranki), ki je govoril o TCPA (Trusted Computer Platform Alliance). Namen tega konzorcija je (bil) ustvariti hardversko preverjanje istovetnosti vsebin, ki bi onemogočilo sukanje piratskih filmov, muzike in še česa. Takrat je zadeva dvignila veliko prahu in pritegnila nemalo kritik, nakar vse tiho je bilo. Toda projekt še zdaleč ni umrl in je sublimno prisoten tako v procesorjih kot v novi Visti, le vprašanje je, kdaj in v kakšni obliki ga bodo aktivirali. Protipiratske sile iščejo vse izrazne možnosti! In segwaya smo vozili. Stranka, id: 836.


TO SO BILI ČASI, KAJ? SPOMNIM SE, DA STA MI POTEM PODARILA KOVANEC S KATERIM SEM SI KUPIL KOZAREC KISLE VODE.
P.B. 2003
NEKI NEZNANEC


OPROSTITE, GOSPOD. ALI MOGOČE VESTE V KATERI SMERI JE PEKARNA?
HA HA HA HA!
TUP
ALI SI RES MISLIL, DA ME BOŠ PRETENTAL, COPRNIK BEDNI?
AUA, MOJA GLAVA!
Z NEČISTO MAGIJO SI SPRETNO SPREMENIL SVOJO OBLIKO, TODA JAZ VEM, KDO SI V RESNICI.
P.B. 2007
OPROSTITE, TUDI JAZ IŠČEM PEKARNO. ALI MI LAHKO POMAGATE, PROSIM LEPO?
OH, NE! SAJ TO JE VENDAR VELIKI DEMONSKI VLADAR OSEBNO! NJEGOVEGA NIZKEGA SLUGO SEM RESDA PORAZIL, TODA NITI JAZ, BOG GROMA IN STRELE, NISEM KOS ZLU, S KATERIM SEM ZDAJ SOOČEN.
KONEC

**pimp**

WWW.MOBIPIMP.SI

NAROČANJE: SIMOBIL, MOBITEL in DEBITEL uporabniki! Pošlji SMS z besedilom:

# PIMP koda na 6161

PRIMER: PIMP 12945 na 6161

Naročiš ozadje TomTom in prejmeš brezplačen TomTom video!

FREE!

vtipkaj: PIMP TOM1 na 6161

## PRAVA GLASBA

KOVER VERZIJA (KV)

naročanje: PIMP koda na 6161
PRIMER: PIMP 60545 na 6161

Naloži si prave vokale in spremljevalno glasbo zadnjih hitov!

REAL **TOP8**

| | |
|---|---|
| 60474 | EVERYTIME WE TOUCH |
| 60321 | KARMA |
| 60536 | LOVELIGHT |
| 60538 | ROCK STEADY |
| 60409 | SCHNIPP, SCHNAPPI |
| 60530 | HURT |
| 60540 | MY LOVE |
| 60532 | PATIENCE |

REAL **TOP EVER**

| | |
|---|---|
| 60214 | PIECE OF MY HEART |
| 60176 | RED RED WINE |
| 60544 | WATERLOO |
| 60126 | FINAL COUNTDOWN |
| 60086 | HELLO MARY LOU |
| 60545 | HOLDING FOR A HERO |
| 60546 | OB-LA-DI, OB-LA-DA |
| 60223 | HOUND DOG |

REAL **TV/MOVIES**

| | |
|---|---|
| 60117 | THE TIME OF MY LIFE |
| 60248 | TAKE MY BREATH AWAY |
| 60249 | ALL BY MY SELF |
| 60340 | MUPPET SHOW |
| 60537 | AXEL F |
| 60361 | TELEBAJSKI |
| 60186 | SCOOBY DOO |
| 60268 | STILL OF THE NIGHT |

REAL **TOP RnB**

| | |
|---|---|
| 60531 | I DON'T NEED A MAN |
| 60533 | LONDON BRIDGE |
| 60389 | DON'T CHA |
| 60376 | GASOLINA |
| 60090 | I'LL MAKE LOVE TO YOU |
| 60022 | MAS QUE NADA |
| 60182 | BECAUSE I GOT HIGH |
| 60460 | TEMPERATURE |

## FUN TONES!

Naloži si smešne glasove in druge nenavadne zvočne efekte!

naročanje: PIMP koda na 6161
PRIMER: PIMP 45391 na 6161

| | |
|---|---|
| BOLI ME KURAC ZA EURO | 45436 |
| SKRAT EDI S POHORJA I. DEL | 45171 |
| DARUJTE S TROJANOVIM I. DEL | 45437 |
| DARUJTE S TROJANOVIM II. DEL | 45438 |
| DOLINA POD PONCAMI LETI | 45391 |
| STRIP! | 45188 |
| JAZ ZVONIM, OTROŠKI | 45135 |
| HALO MALA JAVI SE | 45221 |
| JAZ ZVONIM, ČEŠKI | 45113 |
| JAZ ZVONIM, PREKMURSKO | 45148 |

NOVO!

**2 ZA CENO 1!**

Naroči si zvonjenje Dojenček Kitke mamo in policaj bo še zraven!

BONUS

vtipkaj: PIMP REAL1 na 6161

## CRAZYTONES

| | |
|---|---|
| HALO, TELEFON TI ZVONI, VALJDA SLIŠIŠ | 45386 |
| POLICIJSKA SIRENA | 45055 |
| USA POLICE | 45057 |
| MAJČKEN MOBITEL | 45387 |
| SMEH NORČKA | 45183 |
| GOSPA, OGLASITE SE | 45378 |
| ŠEFICA KURBA | 45384 |
| SLOVENČEK GA CRKA | 45403 |

## YUGOTONES

| | |
|---|---|
| DRUŽE TITO MI TI SE KUNEMO | 45209 |
| JEBO TE VOLAN | 45118 |
| BABA NA TELEFONU I. DEL | 45425 |
| BOSANSKI SMS | 45218 |
| MUJO ZOVE | 45228 |
| PIČKE ŽELJAN | 45370 |
| JNA POSTROJEVANJE | 45396 |
| GAZDA, JAVI SE | 45363 |

## YUNGLE BEAT

naročanje: PIMP koda na 6161
PRIMER: PIMP 12794 na 6161

**SLIKE** Naloži si ozadja ali zvonjenja in začuti utrip džungle!

12782 12779 12790 12784 12780 12792

**RINGTONES**

45481 45482 45483

**4 ZA CENO 1!**

Naroči 1 Yungle ozadje & Prejmi 3 BONUS ozadja!

vtipkaj: PIMP JUNGLE1 na 6161

**SLIKE**

OPICA PRI BANANAH 12789

HITRA ŽELVA 12794

## OZADJA

naročanje: PIMP koda na 6161
PRIMER: PIMP 12435 na 6161

Privošči svojemu telefonu povsem nov izgled z enim od teh imenitnih barvnih ozadij!

10008 11644 11645 10015 10017

LJUBIM TE 10191

ljubim te 10103

Sex tonight? 10106 10760 11623 10190 11656 10109 10139 10057

RADA TE MAM 10048

12196 10104 10069 12199 10043 10087 10096 10072

10010 10183 11971 10004 12435 LUPČKA 10023 10052 11883

## VIDEO

naročanje: PIMP koda na 6161
PRIMER: PIMP 30150 na 6161

VIDEO MEDVEDEK 30024

Naloži si najboljše video posnetke, ki jih lahko dobiš v svetu zabave!

Romantika

30057 30058 30059 30060 30061

XXX Video

30151 30157 30159 30163

Wash Girls

30150 30154 30156

Smešno

30001 30008 30071 30068 30073 30094 30127

**2 ZA CENO 1!**

Prejmi smešna video posnetka za ceno enega!

Kuža ljubi... Pobeg

vtipkaj: PIMP VIDEO1 na 6161

## ANIMACIJE

naročanje: PIMP koda na 6161
PRIMER: PIMP 21268 na 6161

Naloži si najnovejše atraktivne animacije!

Muuuuuuuuu 20712

Regica 20710

Pssssssst! 20716

Vidim te! 20708

I love u... 20091

Love for ever 20095

Kuža v srčku 21268

Ližem ekran 20852

Mali trajeri 21572

Sexy 21574

**NAJBOLJ VROČA PONUDBA SLIKIC**

NAROČI 1... DOBIŠ 4 EXTRA!

vtipkaj: PIMP BABY1 na 6161

**SINGING NAME TONES**

naloži si funky zvonjenje s svojim imenom

"Anja, dvigni telefon..."

PIMP TVOJEIME na 6161
Primer: PIMP ANJA na 6161

Z uporabo storitve potrjujete, da se strinjate s splošnimi pogoji objavljenimi na www.12media.si. Pri naročilu real sounda ali barvne slikice, animacije ali videa dobite zaznamek, preko katerega lahko prenesete naročen motiv. Cena je 1,66917 € (400 SIT) / motiv. Kompatibilnost: BARVNE SLIKE IN ANIMACIJE: za vse telefone z barvnim zaslonom VIDEO: za telefone s podporo 3GPP. PRAVA GLASBA, FUNTONES, YUGOTONES, CRAZYTONES, NAME TONES: za telefone s podporo AMR/MP3/RMF/WAV. Znane osebnosti samo interpretiramo! Člani pimp kluba enkrat tedensko prejmejo ekskluzivno zabavno vsebino po ceni 0,83458 € (200 sit). Za odjavo iz kluba pošljite PIMP STOP na 6161. Informacije in želje na pimp@12media.si. * KV = različice originalnih pesmi. Izvajalec storitve je 12media d. o. o., Savska ulica 2, Ljubljana

VEČ NAJDEŠ NA:

**WWW.MOBIPIMP.SI**

# HAAN Global

## HARMONIJA SLIKE ZVOKA IN OBLIKE!

2 LETI

HAAN

**Proizvajalec digitalnih TV-sprejemnikov blago-vne znamke Haan** je od lanskega leta z last-no blagovno znamko prisoten tudi v Sloveniji. Haan Global Productions je korejsko-slovaška naveza kapitala in znanja, ki se je na zahtevnem evrop-skem trgu izkazala za prilagodljivo, prodorno in sevoda uspešno. Lansko jesen pa je z velikimi koraki vstopila tudi na slovensko trg, kjer ima prav tako velike načrte. Imena Haan dosiej nismo bili vajeni zaslediti na poli-cah trgovin z zabavno elektroniko, toda prav z njihovih produkcijskih linij že dije časa prihajajo digitalni TV-sprejemniki z diagonalo zaslona od 15 do 55 palcev (38 do 140 cm), ki jih brez zadržkov podpisujejo pri-znane blagovne znamke. Med slednjimi najdemo Hyun-dai, Daewoo, Schaub Lorenz, Alba, Goodmans, Digital Device in druge, ki so prisotne na vseh evropskih trgih. **Korporacija Haan** se je osredotočila na razvoj in proiz-vodnjo digitalnih TV-sprejemnikov. V svojih laboratorijih tako razvijajo najnovejše LCD- in PDP-televizorje. V do-mači ponudbi so zaenkrat le cenovno ugodni televizorji na tekoče kristale, ki imajo po Haanovih izkušnjah ne-kaj bistvenih prednosti pred plazemskimi zasloni. Haan uporablja izključno LCD-matrike dveh gigantov v svetu zaslonov. V Haanovem ohišju bomo tako našli panele korporacije Samsung in naveze LG-Philips.

HD ready
HDMI

| Model | LC32IEA2 | LN32IEA2 | LC40IEA3 | LN40IEA3 | LC46IEA3 | LN46IEA3 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Zaslon** | **Samsung** | **Samsung** | **Samsung** | **Samsung** | **Samsung** | **Samsung** |
| **Velikost** | 32" (80cm) | 32" (80cm) | 40" (102cm) | 40" (102cm) | 46" (117cm) | 46" (117cm) |
| **HD ready** | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| **Razmerje** | 16:9 4:3 | 16:9 4:3 | 16:9 4:3 | 16:9 4:3 | 16:9 4:3 | 16:9 4:3 |
| **Ločljivost** | 1366x768 | 1366x768 | 1366x768 | 1366x768 | 1366x768 | 1366x768 |
| **Svetilnost** | 600 cd/m2 | 600 cd/m2 | 600 cd/m2 | 600 cd/m2 | 600 cd/m2 | 600 cd/m2 |
| **Kontrast** | **1200:1** | **1200:1** | **1200:1** | **1200:1** | **1200:1** | **1200:1** |
| **Priključki** | DVI-HDCP-**HDMI**, RF in, **2x SCART**, **S-Video, 2x Componen RGB in, SPDIF outt** | DVI-HDCP-**HDMI**, RF in, **2x SCART**, S-Video, 2x Componen RGB in, SPDIF out, **USB in, čitalec spominskih kartic** | DVI-HDCP-**HDMI 2x**, RF in, **3x SCART**, S-Video, 2x Componen RGB in, SPDIF out, **Rs232** | DVI-HDCP-**HDMI 2x**, RF in, **3x SCART**, S-Video, 2x Componen RGB in, SPDIF out, **RS232, USB in, čitalec spominskih kartic** | DVI-HDCP-**HDMI 2x**, RF in, **3x SCART**, S-Video, 2x Componen RGB in, SPDIF out, **Rs232** | DVI-HDCP-**HDMI 2x**, RF in, **3x SCART**, S-Video, 2x Componen RGB in, SPDIF out, **RS232, USB in, čitalec spominskih kartic** |
| **Dodatno** | Teleteskt 1000 strani, PiP (slika v sliki) | Teleteskt 1000 strani, PiP (slika v sliki) | Teleteskt 1000 strani, PiP (slika v sliki) | Teleteskt 1000 strani, PiP (slika v sliki) | Teleteskt 1000 strani, PiP (slika v sliki) | Teleteskt 1000 strani, PiP (slika v sliki) |
| **Zvočniki** | 15W x 2 (RMS) | 15W x 2 (RMS) | 20W x 2 (RMS) | 20W x 2 (RMS) | 25W x 2 (RMS) | 25W x 2 (RMS) |
| **Cena** | 759,00 eur<br>181.687 sit | 829,00 eur<br>198.663 sit | 1.379,00 eur<br>330.463 sit | 1.429,00 eur<br>342.446 sit | 2.099,00 eur<br>503.005 sit | 2.199,00 eur<br>526.968 sit |

| Model | BUSH-26L02 | BUSH-32L02 |
|---|---|---|
| **Zaslon** | **LG-Philips** | **LG-Philips** |
| **Velikost** | 26" (66cm) | 32" (80cm) |
| **HD ready** | ✓ | ✓ |
| **Razmerje** | 16:9 4:3 | 16:9 4:3 |
| **Ločljivost** | 1366x768 | 1366x768 |
| **Svetilnost** | 450 cd/m2 | 450 cd/m2 |
| **Kontrast** | 1000:1 | 1000:1 |
| **Priključki** | DVI, D-SUB, S-Video Component in, SCART, RGB | DVI-HDCP-**HDMI**, RF in, **SCART**, S-Video, Componen RGB in, SPDIF out, |
| **Dodatno** | Teleteskt | Teleteskt |
| **Zvočniki** | ✓ | ✓ |
| **Cena** | 559,95 eur<br>134.186 sit | 639,00 eur<br>153.131 sit |

| Model | LC37IE22 | LC42IE12 | HGL20W1 |
|---|---|---|---|
| **Zaslon** | **LG-Philips** | **LG-Philips** | **LG-Philips** |
| **Velikost** | 37" (94cm) | 42" (106cm) | 20" (51cm) |
| **HD ready** | ✓ | ✓ | ✓ |
| **Razmerje** | 16:9 | 16:9 | 16:10 |
| **Ločljivost** | 1366x768 | 1366x768 | **1680X1050** |
| **Svetilnost** | 600 cd/m2 | 600 cd/m2 | 300 cd/m2 |
| **Kontrast** | **1200:1** | **1200:1** | 600:1 |
| **Priključki** | DVI-HDCP-**HDMI**, RF in, **2x SCART**, S-Video, Componen RGB in, SPDIF out, Rs232 | DVI-HDCP-**HDMI**, RF in, **2x SCART**, S-Video, Componen RGB in, SPDIF out, RS232 | DVI, **HDMI** (opcija), **SCART**, S-Video, CVBS, D-SUB |
| **Dodatno** | Teleteskt 1000 strani, PiP (slika v sliki) | Teleteskt 1000 strani, PiP (slika v sliki) | Teleteskt 10 strani, PiP (slika v sliki) |
| **Zvočniki** | 15W x 2 (RMS) | 15W x 2 (RMS) | ✓ |
| **Cena** | 1.039,00 eur<br>248.986 sit | 1.389,00 eur<br>332.880 sit | 389,00 eur<br>93.220 sit |

HAAN Global
www.haanglobal.net

Anni d.o.o., Motnica 7a, 1236 Trzin,
tel. 01 5800 800

www.anni.si

anni

grand theft auto
Vice City Stories
Joker